FAÇA O TESTE E DESCUBRA SE VOCÊ É DURÃO

Abril

RECREIO

Bip! Bip!

R$ 4,50
Ano 2 • Nº 95
3/1/2002

ISSN 1517-7467 12788/1
9 771517 746002 95

SUCESSO ANIMAL

Descubra o que os astros dos desenhos têm em comum com os bichos de verdade

O que você vai ser quando crescer? Conheça algumas profissões curiosas

GRÁTIS

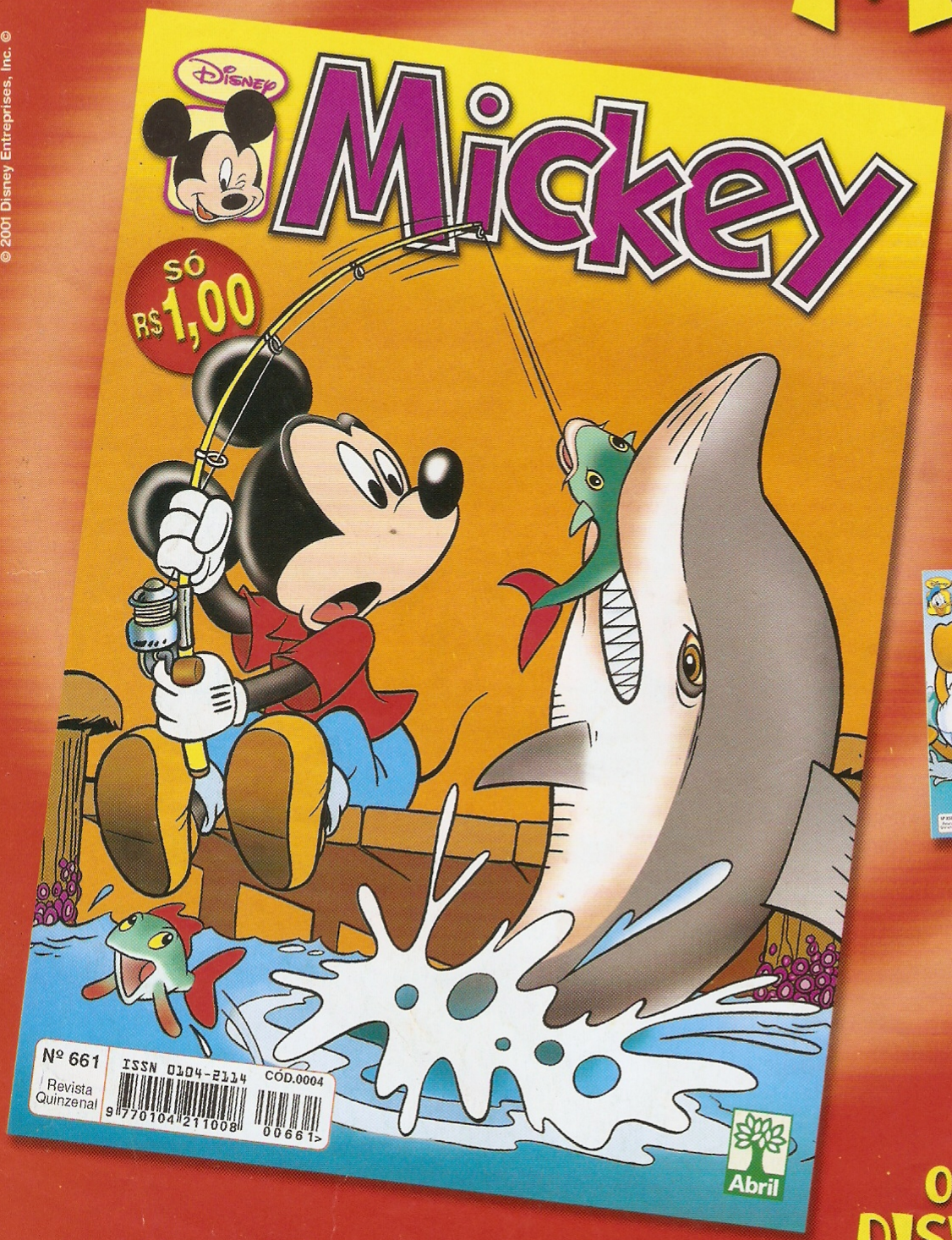
NUMERIX

Envelope com:
- o número-robô 2
- 1 minigibi

www.RECREIONLINE.com.br

GIBI DO MICKEY. O PREÇO SÓ PODIA SER MINI!

© 2001 Disney Entreprises, Inc. ©



Você pode rir para valer com as histórias mais divertidas da Disney e pagar apenas R$ 1,00.

Mickey, Pato Donald e Zé Carioca.

OS FAMOSOS DA DISNEY, TODA A SEMANA NAS BANCAS.

EDITORA Abril

WG PROPAGANDA

AQUI TEM

4 CURIOSIDADES! **Coisas legais de saber**

6 TESTE **Você é sentimental?**
Faça o teste para saber.

8 BICHOS **Bichos Personagens**
Veja os animais que inspiraram os desenhos.

12 CHIPS E BITS **Bichos na rede**
Navegue pelo site do seu personagem favorito.

13 PASSATEMPO **Enigma**
Descubra quem são os atletas da corrida.

14 FIQUE LIGADO **O que você vai ser?**
Conheça algumas profissões diferentes.

16 PASSATEMPO **Cadê?**

18 FIQUE LIGADO **Objetos mágicos**
Qual você escolheria?

21 PASSATEMPO **Cena maluca**

24 GAMES **As aventuras de Tintin**
Ajude Tintin e Milu a desvendar um mistério.

26 FIQUE LIGADO **Férias no jardim**
Faça um jardim em miniatura.

28 NO SITE **RECREIO na rede**

29 PASSATEMPO **Jogo dos sete erros**

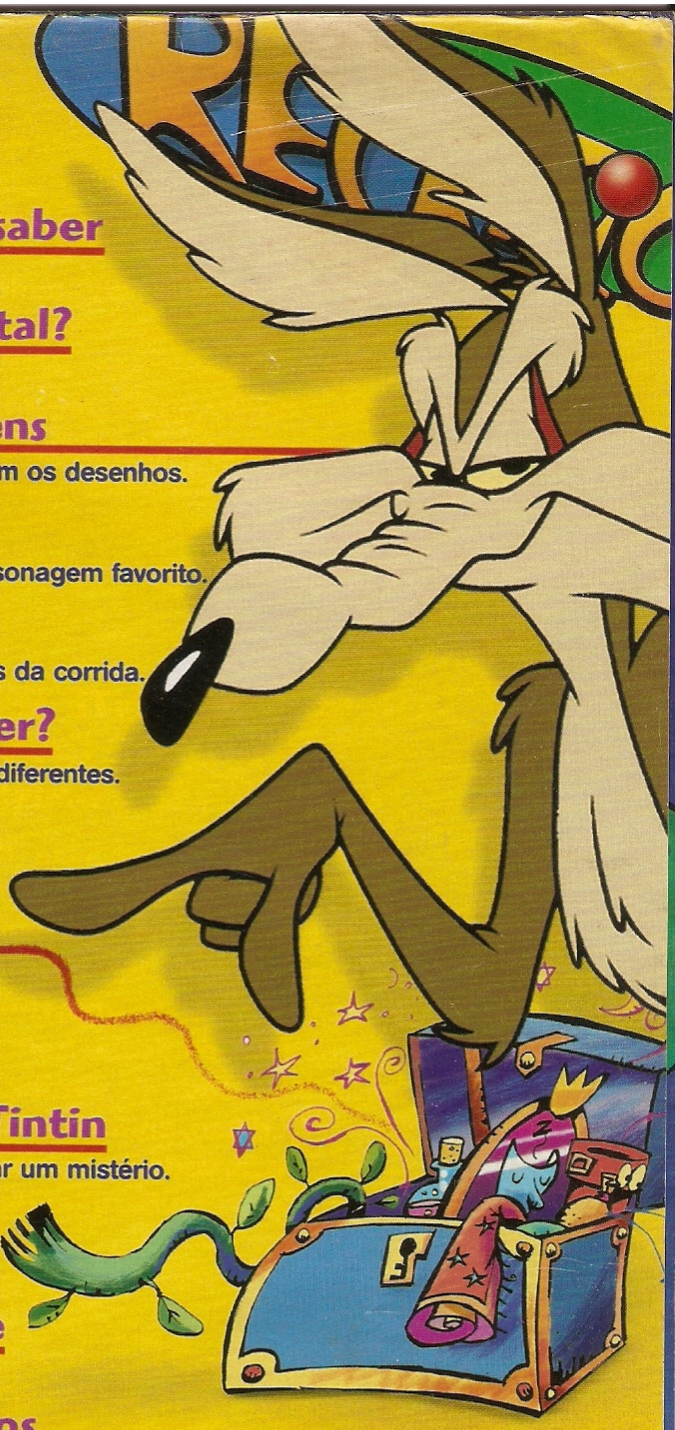
30 **QUADRINHOS**

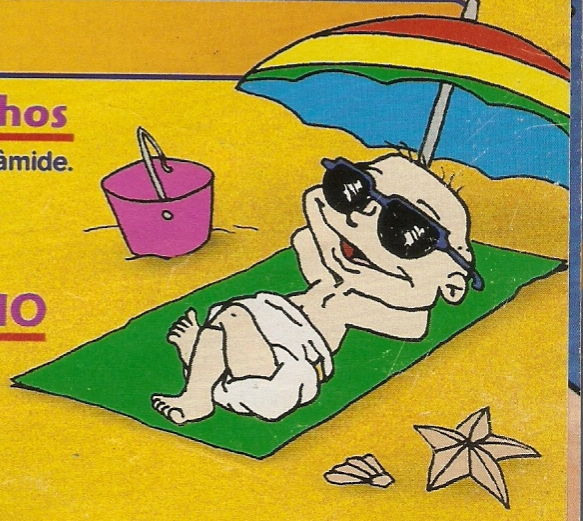
37 PASSATEMPO **Brinque com os Anjinhos**
Descubra as frases escondidas na pirâmide.

39 LETRONIX **Desafio**
Encontre os nomes escondidos.

40 CORREIO @ **Seu espaço na RECREIO**

42 TIRINHAS! **Para rir**





CAPA: DIVULGAÇÃO (TAZ, PAPA-LÉGUAS, COYOTE) / CRIS & JEAN (OBJETOS MÁGICOS)

ILUSTRAÇÃO RUGRATS: COPYRIGHT © 2002 NICKELODEON MAGAZINES INC. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. CRIADOS POR KLASKY CSUPO INC.

CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221- 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

© 2001 Disney Entreprises, Inc. ©

POR QUE A GENTE SENTE VONTADE DE CANTAR NA HORA DO BANHO?

Ana Lúcia de Andrade, 11 anos
Mauá – SP

Durante o banho, o corpo fica mais relaxado, o que pode dar a sensação de que estamos felizes. Uma das manifestações desse bem-estar é a vontade de cantar. Além disso, como não somos observados no chuveiro e o barulho da água abafa outros sons, podemos nos sentir mais à vontade para soltar a voz.

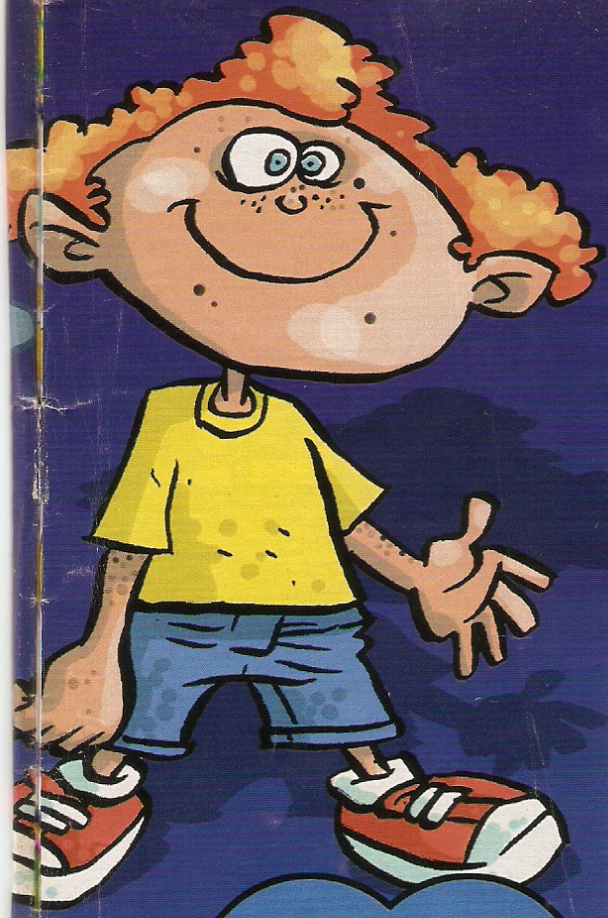
POR QUE A VITÓRIA-RÉGIA TEM ESPINHOS NA PARTE DE BAIXO?

José Tobias Ribeiro Junior
Itapetininga – SP

Os espinhos servem para proteger essa planta aquática, evitando que ela seja mordida por peixes.

CONSULTORIA: MÔNICA ARIBI FISZBAUM (dermatologista), PAULO VELHO, (dermatologista da Unicamp) DELFIO NARTAL (epidemiologista da USP), BRUNO GIFFOSO (biólogo do Projeto Tamar), IRIS MIRANDA (botânica do Instituto Nacional de Pesquisas da Amazônia), SANDRA GUERREIRO (botânica da Unicamp) e SANDRA DE OLIVEIRA CAMPOS (pediatra da Unifesp).

ILUSTRAÇÕES: FÁBIO MOON & GABRIEL BÁ



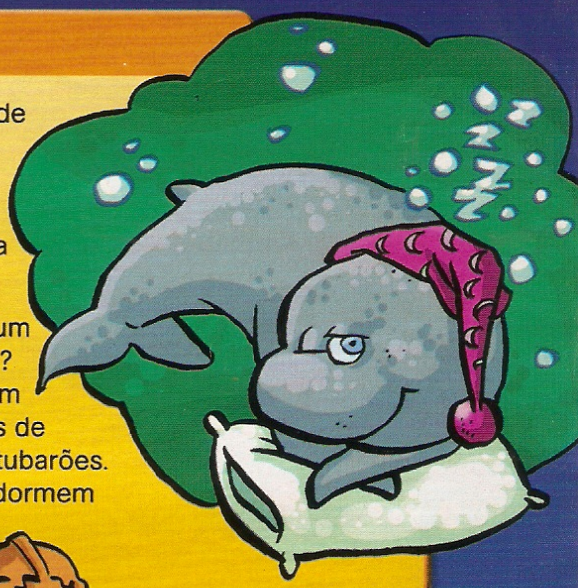
POR QUE TEMOS PINTAS?

Sarah Rocha Borela Espeschit
Belo Horizonte – MG

As pintas são manchas causadas por excesso de melanina, um pigmento que dá cor à nossa pele. Existem dois tipos. O primeiro são as sardas, que costumam surgir depois se tomar sol em excesso ou sem filtro solar. O outro são os nevos, provocados por alterações no organismo. Se as pintas doerem ou mudarem de tamanho podem indicar algum problema de pele e é importante procurar um médico.

Você sabia que...

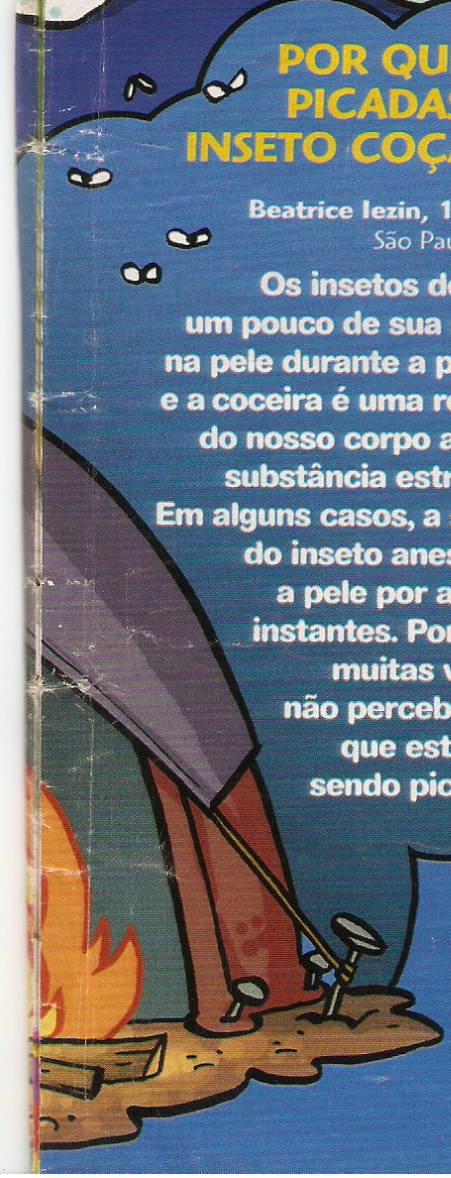
- O tamanho dos ovos depende da idade da galinha? Quanto mais velha ela for, maior será o seu ovo. A espécie também influencia no tamanho dos ovos.
- Os golfinhos dormem com um olho aberto e outro fechado? Isso porque estão sempre em alerta para não serem pegos de surpresa por um ataque de tubarões. Algumas espécies também dormem perto da superfície para respirar mais facilmente.



POR QUE AS PICADAS DE INSETO COÇAM?

Beatrice Iezin, 11 anos
São Paulo – SP

Os insetos deixam um pouco de sua saliva na pele durante a picada e a coceira é uma reação do nosso corpo a essa substância estranha. Em alguns casos, a saliva do inseto anestesia a pele por alguns instantes. Por isso, muitas vezes, não percebemos que estamos sendo picados.



POR QUE A CARAPAÇA DA TARTARUGA É DURA?

Crisleide Mendes de Proença
Itapetininga – SP

Porque é formada por placas ósseas cobertas de queratina, que é a mesma substância das nossas unhas. A carapaça protege o corpo de tartarugas e jabutis e serve como um esconderijo ambulante, que cresce com o corpo do animal. Alguns predadores, como o tubarão, conseguem quebrar essa carapaça com os dentes.

© 2001 Disney Entreprises, Inc. ©

teste

VOCÊ É SENTIMENTAL?

Responda às perguntas e descubra se você é durão ou é do tipo que se emociona facilmente.

1 Se fosse convidado para escrever um livro, gostaria de:

- A Escrever uma história de mistério ou aventura.
- B Escrever uma história de terror.
- C Escrever uma história de amor.

2 Seu amigo está triste porque tirou uma nota baixa. O que você faz?

- A Nada, pois não vai conseguir mudar a nota dele.
- B Fica triste também e tenta consolá-lo de todas as maneiras.
- C Chama-o para brincar.

3 Que tipo de filme você prefere?

- A Comédias.
- B Filmes com ação e efeitos especiais.
- C Histórias de amor e amizade.

4 O que você faz quando recebe bilhetes e cartões?

- A Lê e guarda tudo em um lugar especial.
- B Lê e depois não sabe o que fazer com eles.
- C Lê e joga fora.

5 Quando vê na TV uma cena de amizade, você acha:

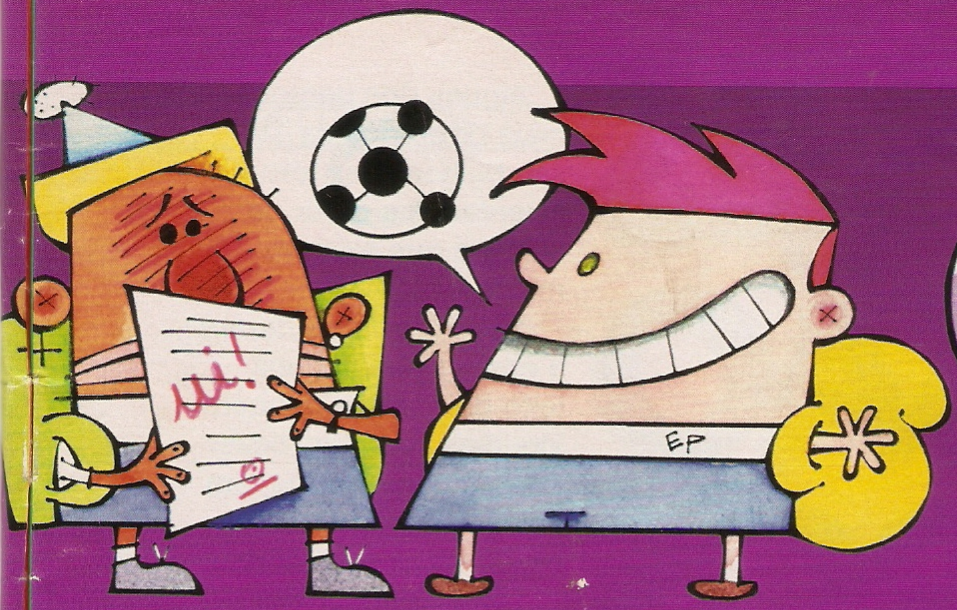
- A Uma bobagem.
- B Bonito e emocionante.
- C Normal.

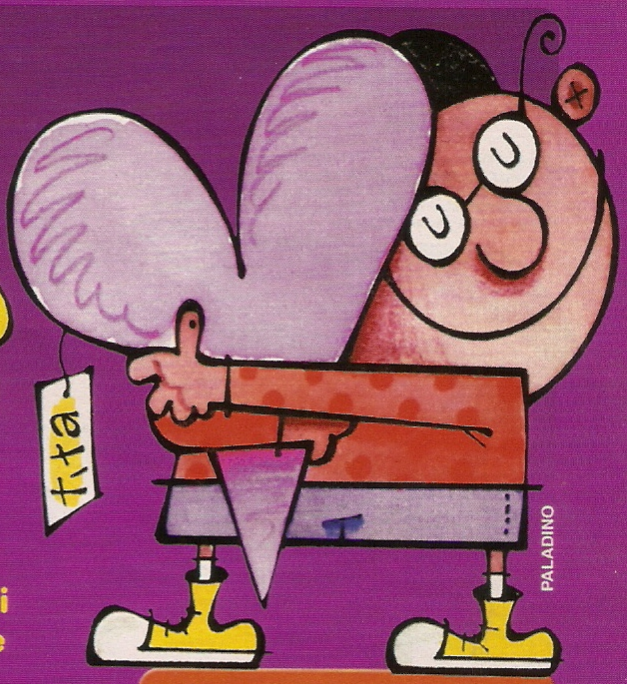
6 Se assiste a um filme triste, você:

- A Fica emocionado.
- B Chora muito.
- C Não fica triste, pois não é de verdade.

7 Você gosta de ganhar cartões dos amigos?

- A Sim.
- B Não.
- C Tanto faz.





8 **Se o seu time perde você:**

- A Fica triste, mas logo passa.
- B Pensa que no próximo jogo vão ganhar.
- C Fica triste por muito tempo.

9 **Qual foi a última vez que você chorou ao ler um livro?**

- A Nunca chorou.
- B Faz tanto tempo que nem lembra mais.
- C Chora em quase todos os livros que emocionam.

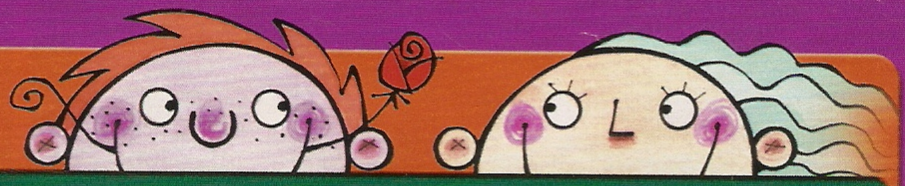
10 **Quando fica sabendo que vai passar um filme com a história de amizade entre um garoto e seu cachorro, você:**

- A Tenta estar em casa na hora para assistir ao filme e avisa os amigos para verem também.
- B Se estiver em casa assiste para saber se a história é legal.
- C Não assiste de jeito nenhum, porque não gosta de filmes desse tipo.

Some os pontos

1	A ▸ 2	B ▸ 1	C ▸ 3
2	A ▸ 1	B ▸ 3	C ▸ 2
3	A ▸ 2	B ▸ 1	C ▸ 3
4	A ▸ 3	B ▸ 2	C ▸ 1
5	A ▸ 1	B ▸ 3	C ▸ 2
6	A ▸ 2	B ▸ 3	C ▸ 1
7	A ▸ 3	B ▸ 1	C ▸ 2
8	A ▸ 2	B ▸ 1	C ▸ 3
9	A ▸ 1	B ▸ 2	C ▸ 3
10	A ▸ 3	B ▸ 2	C ▸ 1

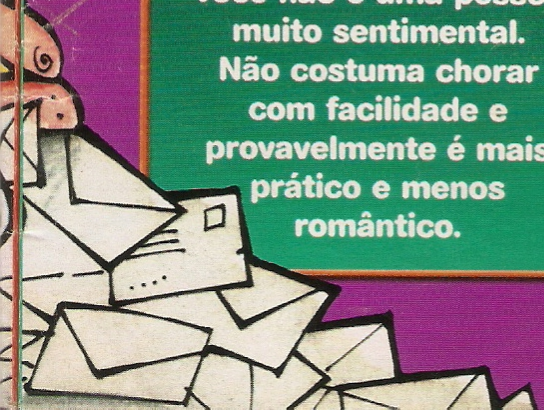
CONFIRA OS RESULTADOS



De 10 a 16 pontos
Você não é uma pessoa muito sentimental. Não costuma chorar com facilidade e provavelmente é mais prático e menos romântico.

De 17 a 23 pontos
Em algumas situações você é mais sentimental e em outras nem tanto. Não costuma chorar sempre, mas gosta de histórias de amor e de amizade.

De 24 a 30 pontos
Você se emociona facilmente. Gosta de guardar fotos e outras recordações de lugares e amigos e não se envergonha de mostrar seus sentimentos.



ELES SÃO ASTROS DA TV!

CONSULTORIA: ANDRÉ VICTOR LUCCI FREITAS, Pesquisador do Museu de História Natural da Unicamp, ALVARO ESTEVES MIGOTTO, Biólogo do Centro de Biologia Marinha da USP, LUIZ SANFILIPPO, Biólogo do Setor de Aves do Zoológico de SP.

Conheça os bichos de verdade que viraram personagens dos desenhos.

Alguns dos personagens mais divertidos da TV são bichos. Eles foram inventados a partir de animais que existem mesmo.

Seus criadores deram a esses personagens jeito de gente e também algumas características malucas, mas todos têm coisas em comum com os parentes da vida real.

O Zé Colméia, por exemplo, é comilão como qualquer urso. Já o Bob Esponja não tem nada a ver com as esponjas de verdade. Ainda bem! Já pensou que chato um desenho sobre um bicho que fica parado o tempo todo?

Agora, veja mais sobre os animais que inspiraram alguns desses astros.

PERSEGUIÇÃO ATRAPALHADA

IMAGE BANK

No desenho, o Coyote está sempre armando planos mirabolantes para pegar o Papa-Léguas. Mas, na vida real, esse bicho americano não perderia tanto tempo com um pássaro. Parente do lobo, ele gosta mesmo é de comer mamíferos.

Quando a presa é pequena, o coiote chega de mansinho e salta sobre a vítima. Se o alvo é maior, comoum veado, ele chama os amigos para ajudar a capturar o jantar.

© 2001 Disney Entreprises, Inc. ©

HERÓI MINIATURA

Tão pequena e tão poderosa. Assim é a **Formiga Atômica**, um inseto incrível capaz de levantar toneladas de peso com um dedinho. Nenhuma formiga tem superpoderes como a Atômica, mas elas são fortes de verdade. Conseguem carregar folhas muito maiores e mais pesadas do que seu próprio corpo!

TONY STONE

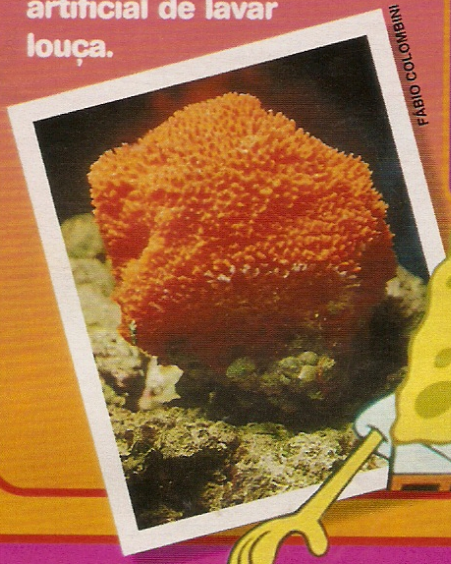
A Formiga Atômica
Aos sábados, às 7 h, às 15 h e às 23 h, no Boomerang.

BICHO PARADÃO

Elas não andam, não têm boca nem olhos e muito menos trabalham como cozinheiras como o **Bob Esponja**. Mas as esponjas são bichos, sim.

Existem cerca de 5.000 espécies desse animal. Ele vive preso a rochas, corais ou conchas no fundo do mar. Seu corpo é cheio de furinhos, por onde passa a água com os nutrientes que ele filtra para se alimentar.

As esponjas podem ser chatas, arredondadas ou compridas. Mas não existe nenhuma quadrada como o Bob. A não ser aquela artificial de lavar louça.



FÁBIO COLOMBINI

IMAGENS: DIVULGAÇÃO

Bob Esponja
De segunda a sexta, às 15 h e às 23h30, e aos domingos, às 12h30, na Nickelodeon.

O papa-léguas existe mesmo e vive nos Estados Unidos e no México. Essa ave é bem ligeira, mas não como aparece no desenho. Ela atinge a velocidade de uns 30 quilômetros por hora, enquanto o coiote chega a 65 quilômetros por hora.

Em compensação, o papa-léguas é muito ágil e muda rapidamente de direção para driblar os inimigos. Ao correr, mal encosta os pés no chão e, quando precisa escapar de algum perigo, pode voar por alguns segundos. Ele emite alguns sons, mas não faz bip-bip como o personagem do desenho.

CORBIS

Papa-Léguas e o Coyote
No SBT e no Cartoon Network, sem programação definida.

DUPLA IMPOSSÍVEL

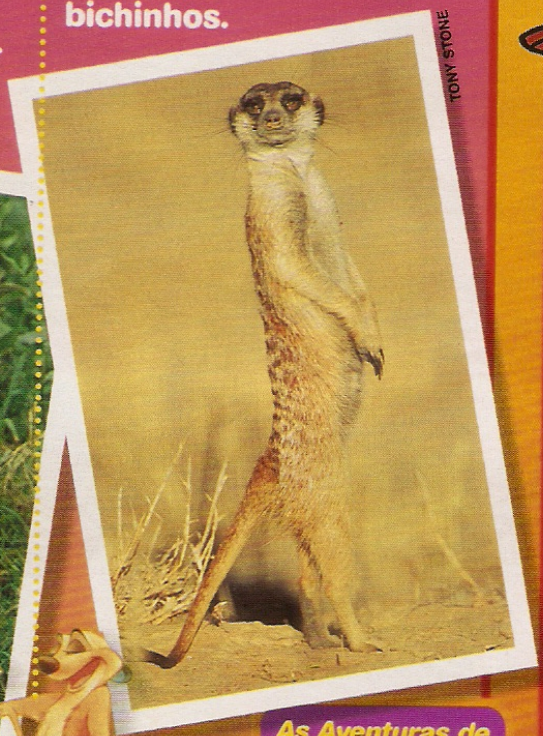
Pumba é um javali africano, um animal que é parente dos porcos domésticos. Ele tem até 1 metro e meio de comprimento e pesa 150 quilos. Apesar da cara de bravo, não gosta de briga e só usa as grandes presas para se defender ou disputar uma namorada.

A amizade de bichos como Pumba e Timão não acontece na vida real. Mas o Timão não precisaria se preocupar em virar refeição do colega grandalhão. O javali gosta de comer grama e raízes.

O esperto **Timão** é um bicho africano chamado suricata. O animal de verdade não é tão boa-vida quanto o personagem, mas, de vez em quando, também gosta de ficar sem fazer nada, só tomando sol.

A suricata tem cerca de 35 centímetros de comprimento e pesa menos de 1 quilo. Ela revira pedras e vasculha buracos para encontrar insetos, ovos, vegetais e outros bichinhos.

IMAGE BANK



TONY STONE

As Aventuras de Timão e Pumba
De segunda a sexta, às 11h30, às 16 h e às 18 h, e aos sábados, às 13 h, no Disney Channel.

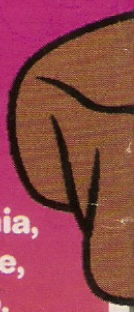
Zé Colméia
Às segundas, às 7 h, às 15 h e às 23 h, no Boomerang

QUE APETITE!

O **Taz** é bravo, rápido como um furacão e engole tudo o que encontra pela frente. Ele foi inspirado no demônio-da-Tasmânia, que, apesar do nome, não é nada malvado.

Esse bicho vive na Tasmânia, uma ilha da Oceania. Muitos são briguentos, mas há demônios mansinhos e alguns até sobem no colo de pessoas.

Tão guloso quanto o Taz, o demônio-da-Tasmânia come vegetais, cangurus, ovelhas, coelhos e até cobras venenosas.



CORBIS

TONY STONE

COMILÃO E PREGUIÇOSO

Zé Colméia é um urso que não quer trabalhar para conseguir alimento. Ele e o amigo Catatau preferem atacar os piqueniques dos visitantes do parque de Jellystone.

Essa história é uma brincadeira com os ursos de verdade que vivem em Yellowstone, um parque nacional dos Estados Unidos. Lá é possível observar ursos-pardos de longe.

Os ursos-pardos vivem na América do Norte e na Europa. Os que moram no Alasca são os maiores: podem pesar até 780 quilos, o mesmo que dez homens. Apesar do tamanho, comem principalmente insetos, roedores, peixes, pássaros, vegetais e, é claro, mel.

Outros bichos famosos

Não faltam gatos na TV. Mandachuva, Garfield, Tom e Frajola são alguns. Os ratos também viraram artistas. Jerry sempre escapa das perseguições de Tom. Pinky e Cérebro traçam planos para conquistar o mundo. E Mickey é o mais famoso de todos. Alguns cachorros famosos são Scooby, Snoopy e Coragem. A turma das aves tem Donald, Patolino, Piu-Piu e Pica-Pau.

Taz-Mania
De segunda a sexta, às 13h30, e aos domingos, às 4h30, no Cartoon Network.

IMAGENS: DIVULGAÇÃO

CHIPS E BITS

Bichos na rede

Você pode se divertir com seus personagens favoritos também pela internet. Veja estas dicas.

www.mundonick.com

Vale a pena dar uma olhada em todas as atrações da página antes de entrar na seção dedicada ao Bob Esponja. Além de informações sobre o personagem, o site tem jogos, trechos do desenho, papéis de parede, descanso de tela para computador e imagens para você imprimir e colorir.

www.foxkids.com.br

Para curtir o Pica-Pau no site do canal Fox Kids, clique no personagem. Entre outras atrações, você vai encontrar imagens para usar como fundo de tela no computador e clipes. É preciso ter o Windows Media Player ou o Real Player para assistir aos desenhos.

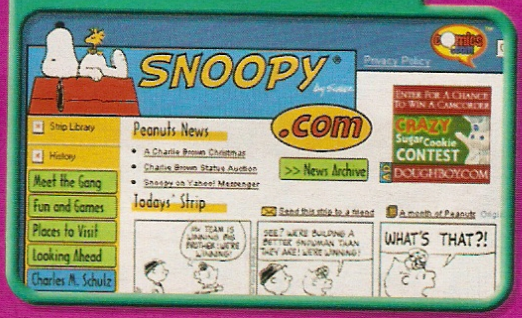
www.cartoonnetwork.com.br/portuguese/sylvester_tweety/

O site tem uma área só com os personagens Piu-Piu e Frajola, em que você pode ser gato e brincar de perseguir o passarinho em uma pista de esqui, colorir desenhos e enviar cartões animados.

www.snoopy.com

(em inglês)

Quem estuda inglês e quer treinar o idioma pode se divertir com jogos de palavras e tiras. Clique em **Fun and Games** e depois em **Coloring Book** para encontrar imagens para colorir.



www.hannabarbera.com.br

Aqui há atividades e informações sobre todos os personagens da Hanna Barbera. Aproveite para mandar cartões-postais, escolher papéis de parede, brincar com o jogo da memória e ouvir a trilha sonora de alguns desenhos.

DIVULGAÇÃO

© 2001 Disney Entreprises, Inc. ©

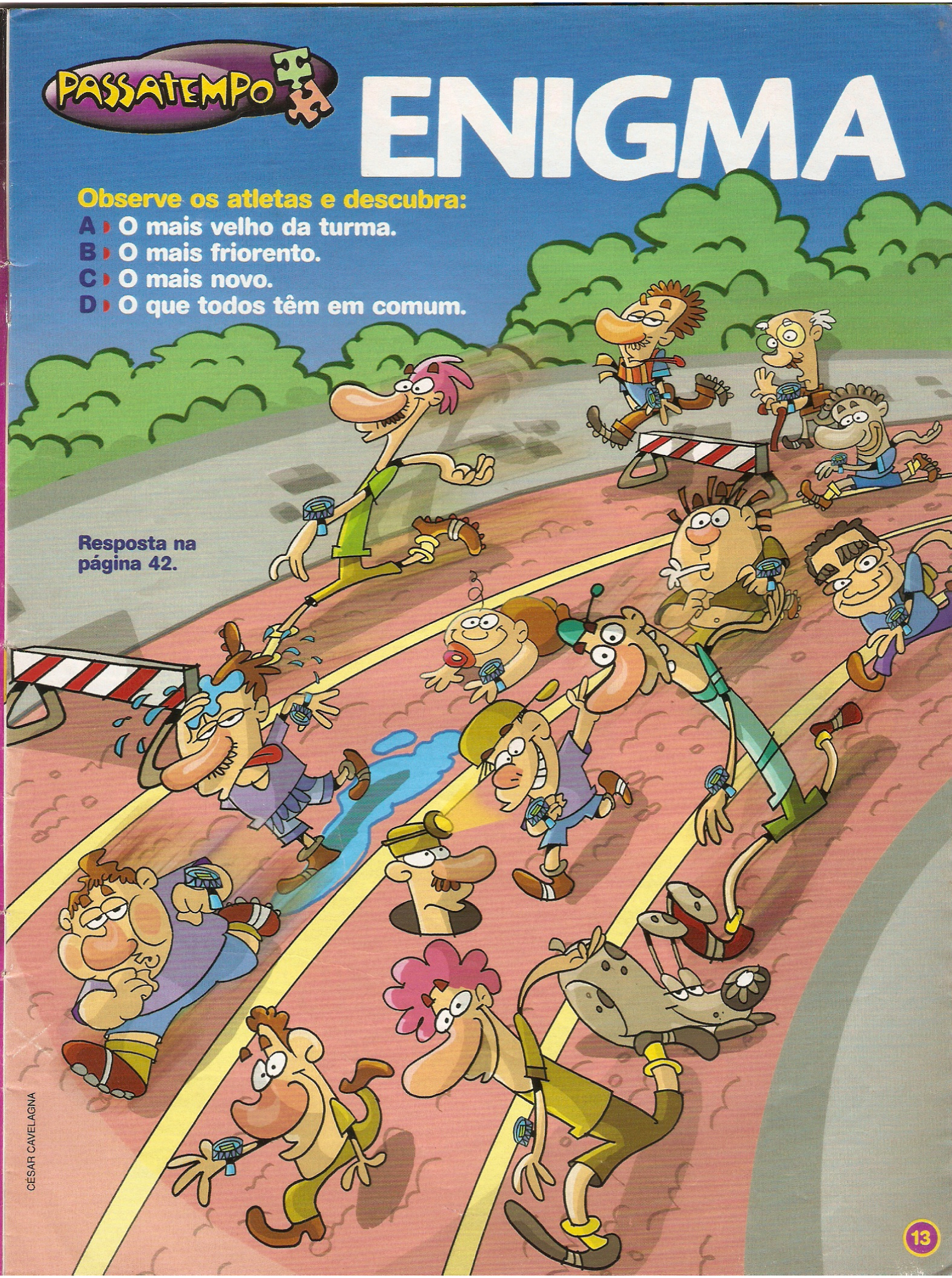
PASSATEMPO

ENIGMA

Observe os atletas e descubra:

A O mais velho da turma.
B O mais friorento.
C O mais novo.
D O que todos têm em comum.

Resposta na página 42.



CÉSAR CAVELAGNA

© 2001 Disney Entreprises, Inc. ©

EMPREGOS

Você já sabe o que vai ser quando crescer? Antes de decidir, conheça algumas profissões curiosas.

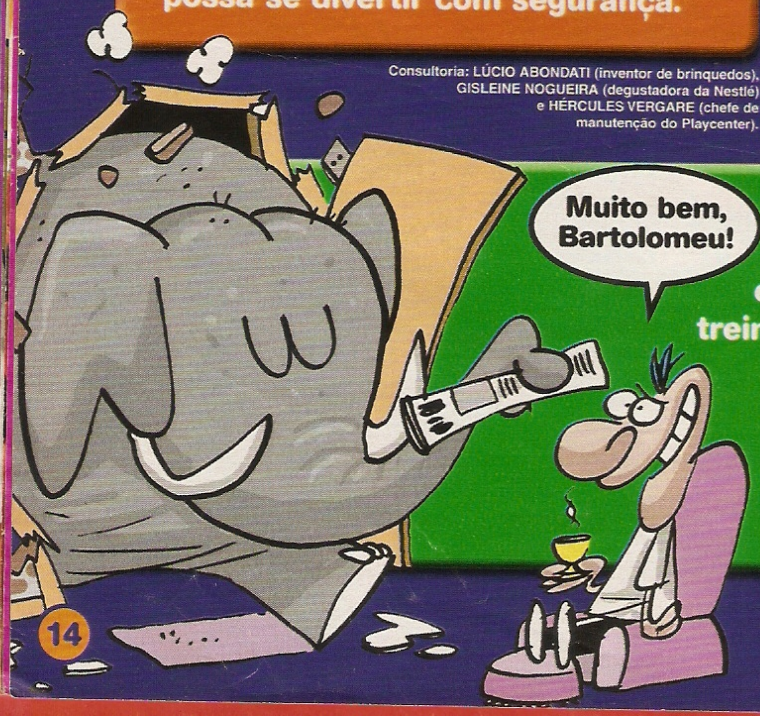
TODO DIA NO PARQUE

Quer andar na montanha-russa sem entrar na fila? O pessoal que faz a manutenção de brinquedos nos parques de diversões passa parte do dia só andando na roda-gigante e no carrinho bate-bate para testar as atrações. Eles precisam verificar tudo e entender bem o funcionamento de cada parte dos brinquedos para que depois todo mundo possa se divertir com segurança.

Consultoria: LÚCIO ABONDATI (inventor de brinquedos), GISLEINE NOGUEIRA (degustadora da Nestlé) e HÉRCULES VERGARE (chefe de manutenção do Playcenter).

SEMPRE EM AÇÃO

Nem sempre é o mocinho do filme quem salta do avião, escapa do incêndio e escala montanhas. Muitas vezes as cenas perigosas são feitas por profissionais especializados, chamados de dublês, que têm preparação especial e precisam ser parecidos com os atores que vão substituir.



O AMIGO DAS FERAS

Os animais que aparecem em filmes e comerciais de TV passam por um longo treinamento para fazer tudo direito na frente das câmeras. Os treinadores costumam cuidar dos bichos desde filhotes e, aos poucos, ensinam alguns truques, oferecendo comidas gostosas ao animal quando ele faz tudo certo.

DIFERENTES

SÓ BRINCADEIRA

A toda hora bonecas, carrinhos, robôs e jogos são criados. Para ter essas idéias, os inventores de brinquedos estão sempre de olho nas novidades da tecnologia e ficam ligados no gosto das crianças.

Eles têm as idéias e fazem um projeto. Depois testam para saber o que as crianças acham. Com as dicas que elas dão, fazem mudanças e deixam o brinquedo mais legal, pronto para ser fabricado.

NAS ALTURAS

Eles parecem alpinistas, só que escalam paredes de concreto. São os limpadores de prédios. Presos por cordas, usam equipamentos de segurança para subir em edifícios bem altos. Com baldes, panos e jatos de água, fazem uma boa limpeza lá em cima. Você encararia essa faxina?

QUE DELÍCIA!

Já pensou ter de experimentar chocolates e sorvetes o dia todo? Parece brincadeira, mas tem gente que faz isso. O chato é que às vezes os testadores têm de comer doces que não estão prontos e uns bem ruins. Eles provam um pouco de cada vez, sem misturar muitos sabores no mesmo dia, para garantir que só coisas gostosas cheguem aos supermercados.

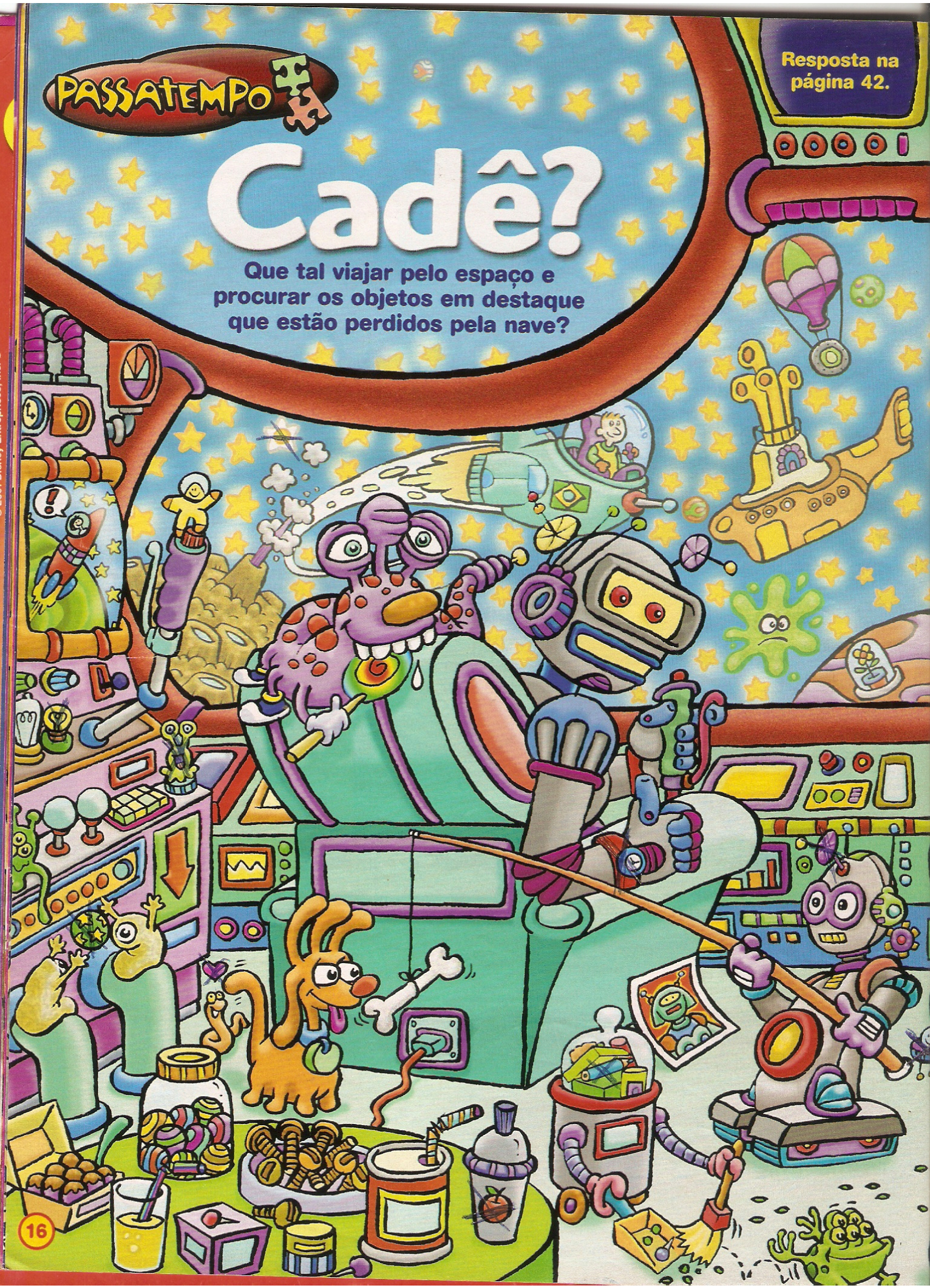
JEAN GALVÃO

PASSATEMPO

Cadê?

Que tal viajar pelo espaço e procurar os objetos em destaque que estão perdidos pela nave?

Resposta na página 42.



© 2001 Disney Entreprises, Inc. ©

RIBEIRO

© 2001 Disney Entreprises, Inc. ©

BAÚ EN

Você escolheria botas mágicas ou um tapete voador?

Conheça esses e outros objetos encantados que tornam os contos de fadas muito mais divertidos.

Decolagem no tapete

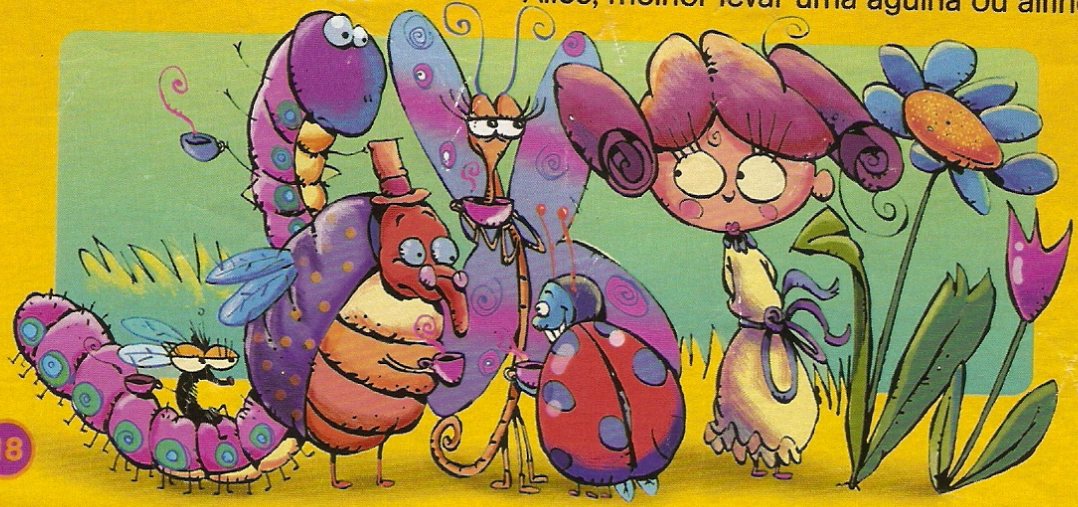
Muitos heróis de histórias árabes passeiam de tapete voador. Com um veículo desses eles podem ir de um reino encantado a outro em instantes.

O tapete mágico costuma ser o presente de um gênio agradecido. Mas também pode ser comprado sem querer de algum mercador. Achando um desses é só subir, se concentrar no destino da viagem e... zuum! Voar sobre o deserto!

De vários tamanhos

Chegando ao País das Maravilhas, Alice viu um pote com o rótulo: Beba-me! A menina seguiu a sugestão e encolheu. Assim pôde ir atrás da Lebre de Março por uma portinha minúscula.

É bem legal mudar de tamanho para variar. Daí um simples jardim pode se tornar uma floresta fascinante. Humm... se você tiver a chance de repetir a experiência da Alice, melhor levar uma agulha ou alfinete para se defender.



Para voltar ao tamanho normal, ela bebeu de outro pote. Mas a poção fez algumas brincadeiras e só o seu pescoço cresceu. Depois, deu certo!

Coisas do País das Maravilhas!

CANTADO

Companheiras de aventura

Harry Potter aprendeu a voar em vassouras para jogar Quadribol e teve um modelo superbacana, a Nimbus 2000. Depois, ganhou a incrível Firebolt, que é tudo o que um bruxo quer! Já pensou em dar uma volta de vassoura por aí?

Melhor que isso, só mesmo passear coberto pela capa da invisibilidade que ele herdou do pai. Na hora da encrenca é só vesti-la para não ser visto por ninguém. Ter uma igual no seu guarda-roupa não seria nada mal, hein?

A carruagem-abóbora

Já passeou numa abóbora? A Cinderela sim! Ela ganhou essa carruagem de sua fada-madrinha para ir ao baile e encontrar o príncipe encantado. A carrugem mágica era linda, mas o problema é que o encantamento passava após a meia-noite... Imagine se alguém visse você voltando para casa em uma abóbora!

O espelho mágico

Espelho não mente, por isso a rainha malvada vivia perguntando para o espelho mágico se ela era a mais bela do reino.

E o pobre do espelho, que devia estar cheio desse emprego, garantia que sim. Até o dia em que disse para a rainha que ela tinha perdido para Branca de Neve.

O espelho bem que deve ter se divertido com essa resposta depois de passar tanto tempo agüentando aquela chata.

Se você tivesse um espelho desses poderia saber coisas mais legais como: se vai chover, o que um amigo quer ganhar de aniversário, quando vai ser lançado o novo livro do Harry Potter...

CRIS & JEAN

© 2001 Disney Entreprises, Inc. ©

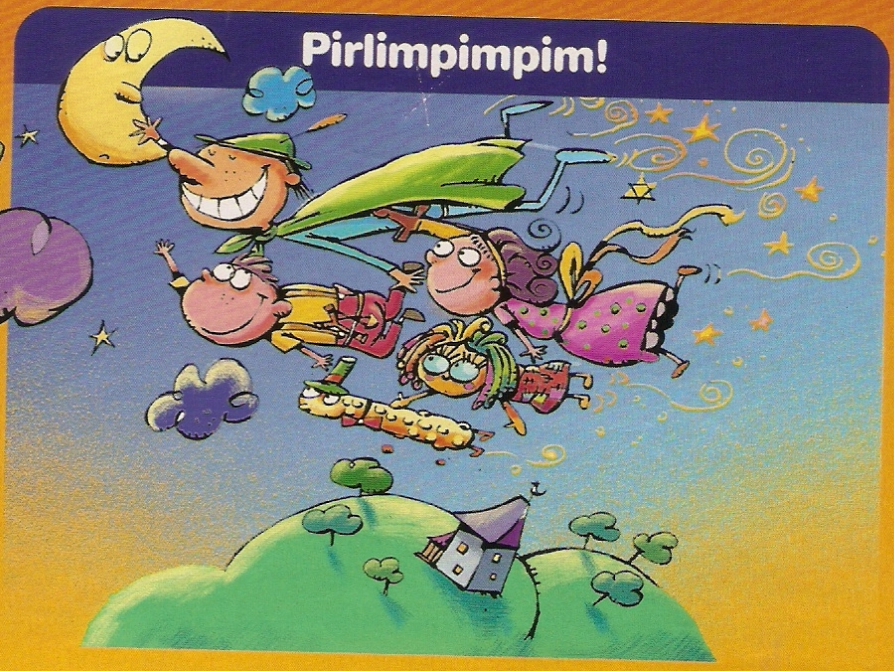
Feijões poderosos

João, um garoto pobre, trocou todo o seu dinheiro por uns feijões que pareciam mágicos! Quando percebeu que talvez tivesse feito um mau negócio, ficou com raiva e jogou os feijões pela janela. Onde caíram, cresceu um pé de feijão gigantesco!

O garoto subiu por ele e foi parar no castelo de um gigante rico e malvado.

Mesmo que ache cansativo escalar um pé de feijão até o céu, imagine a utilidade dessa planta na sua casa! Se você mora em apartamento, pode substituir o elevador quando ele quebrar ou faltar energia elétrica. Em casa, deve ser uma delícia ficar escondido entre as folhas observando todo mundo lá de cima.

Pirlimpimpim!



Com o pó de pirlimpimpim a turma do Sítio do Picapau Amarelo viajava não só pelos lugares mas também pelo tempo! Usando só uma pitadinha, eles foram para o espaço antes que o homem chegasse lá de foguete. Também viram de perto as aventuras de Hércules, um herói da Antigüidade. O pirlimpimpim foi um presente de Peter Pan, que apareceu no Sítio e fez amizade com a turma. Peter só usava o pó para viajar da Inglaterra até a sua casa, na Terra do Nunca. Mas o pessoal do Sítio aproveita esse meio de transporte mágico para muitas aventuras!

Bota-de-sete-léguas

Já ouviu a história do Gato de Botas? Com seu par de Botas-de-Sete-Léguas, esse gatinho correu de lá para cá até arranjar um bom casamento para seu dono. E o melhor foi que ele nem se cansou porque cada passo dado com as botas mágicas fazia o gato andar 7 léguas!

Légua é uma medida muito usada antigamente. Uma légua equivale a mais ou menos 6 quilômetros. Com uma bota dessas você viajaria de São Paulo ao Rio de Janeiro com pouco mais de nove passinhos!

CRIS & JEAN

PASSATEMPO

CENA MALUCA

Resposta na página 42.

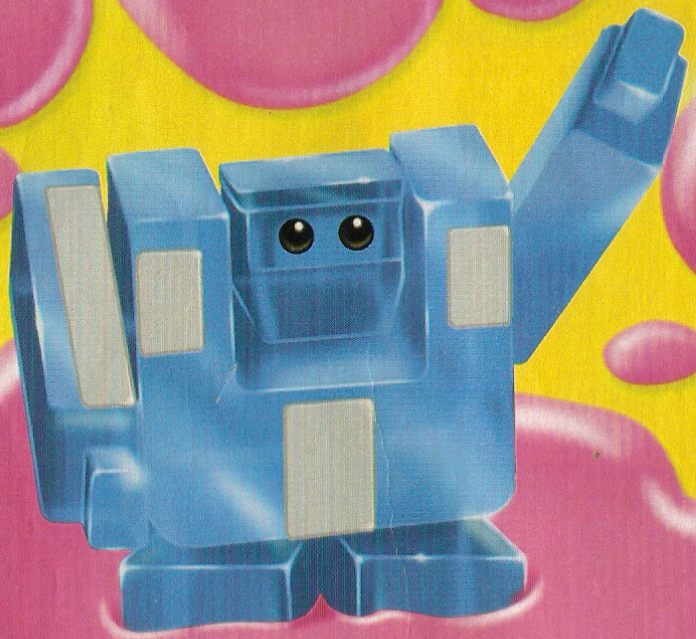
Encontre dez coisas estranhas nesta cena.

© 2001 Disney Entreprises, Inc. ©

MISSÃO NUMERIX

Surpresa do Pedido

WG PROPAGANDA



Na próxima Recreio, pegue o Numerix 3

Soturno envia um monstro horrível e grudento para aniquilar o Professor Faz-Tudo e seus Numerix. Eles são pegos de surpresa e o Numerix 3 precisa usar toda sua inteligência para se livrar desse visitante tão desagradável.

EDITORA Abril

NUMERIX

RECREIO

Patrocínio: Chupa Chups

GAMES

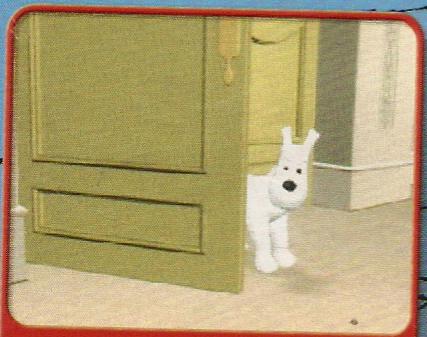
ENTRE NEST

Só você pode ajudar Tintin e Milu a desvendar mais um mistério no Playstation. Viaje com eles!

Muita gente já conhece o Tintin das histórias em quadrinhos e dos desenhos animados. O personagem está sempre viajando pelo mundo e investigando mistérios. No jogo **Tintin: Destination Adventure** você embarca com ele em uma aventura incrível.

A brincadeira começa quando o professor Girassol chama a turma para mostrar sua nova invenção. É uma engenhoca parecida com uma televisão colorida, que ele chama de Super Color Geração e que teima em não funcionar.

Milu, o cãozinho de Tintin, se cansa de esperar e resolve tirar uma soneca. E é em seu sonho que acontece o desafio.



Milu vai ajudá-lo a encarar os desafios.

Junte 100 moedas com a cara de Milu para acionar uma fase extra do jogo.

Durante a aventura procure pelas maletas, que servem para salvar o jogo.

Para escalar, pegue o cipó ou a corda, segure o comando e aperte o botão X.

© 2001 Disney Entreprises, Inc. ©

A INVESTIGAÇÃO

Tintin e Milu viajam para um lugar chamado Ilha Negra a fim de investigar um grupo de falsificadores.

Você vai com eles e explora ilhas e castelos, procura pistas em cavernas, escala árvores e enfrenta inimigos poderosos para descobrir onde está o avião que transporta dinheiro falso e achar os bandidos.

DICA

O jogo de Playstation possui duas versões. A americana está em inglês, mas a européia tem opção para escolha de idioma, inclusive português de Portugal.

Para assustar os bichos use a máquina fotográfica apertando ● no controle.

Defenda-se dos oponentes perigosos apertando o botão ■ no controle.

Passe pelos pontos brilhantes e recarregue sua energia quando estiver fraco.

Não se preocupe com os obstáculos: Tintin pode empurrar quase tudo que aparece.

A garrafa tem um líquido anestésico. Aperte ▲ para usá-lo contra inimigos.

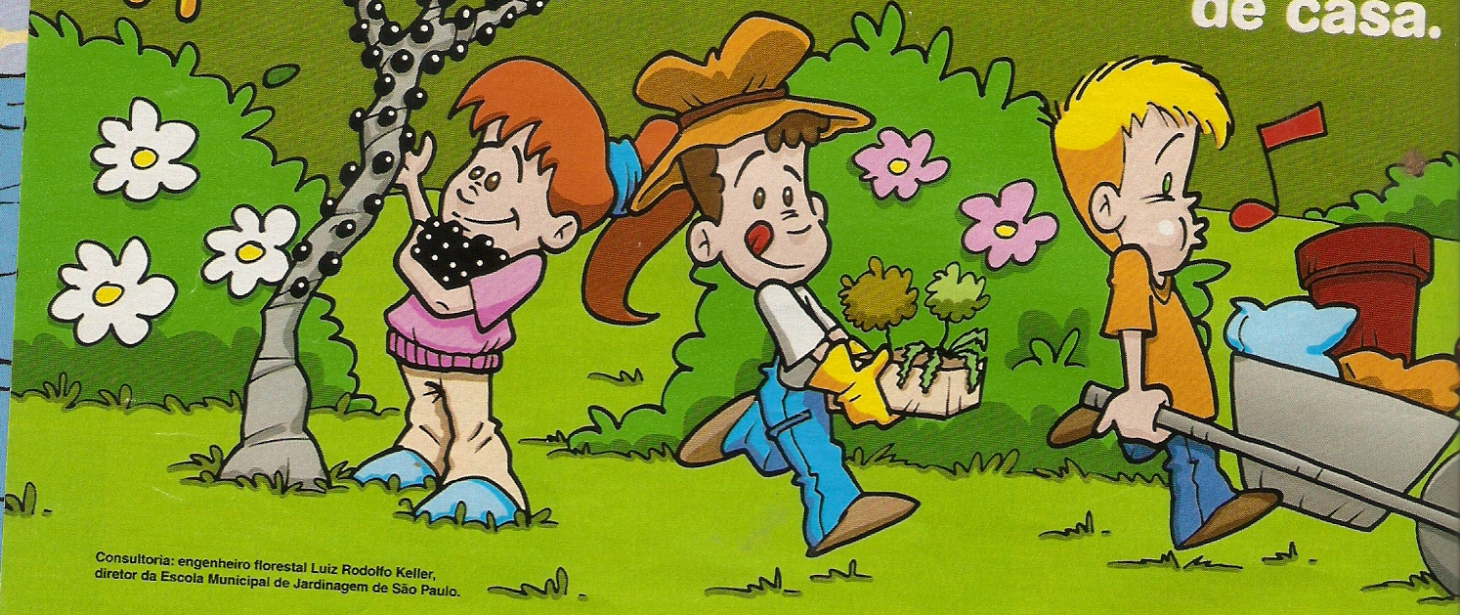
Na casa de Müller, procure pelo buraco para achar muitas moedas valiosas.

© 2001 Disney Entreprises, Inc. ©

FIQUE LIGADO

Férias

Aproveite o tempo livre para cuidar das plantas de casa.



Consultoria: engenheiro florestal Luiz Rodolfo Keller, diretor da Escola Municipal de Jardinagem de São Paulo.

JARDIM NO POTE

Você vai precisar de:

- 1 pote grande de vidro, com tampa
- cascalho
- mudas de plantas
- carvão vegetal
- terra
- pedras

1. Com o pote deitado, espalhe uma camada de cascalho.
2. Cubra com carvão vegetal em pedaços.
3. Espalhe por cima uma camada de 5 centímetros de terra.
4. Faça buracos na terra e coloque as mudas, sem deixá-las muito juntas.
5. Cubra as raízes com terra.
6. Espalhe pedrinhas entre as plantas para decorar.

no jardim

Que tal pedir ajuda a um amigo para deixar o jardim ou mesmo os vasos de sua casa mais bonitos? Vocês vão descobrir o quanto é fácil e divertido cuidar das plantas.

Para começar façam uma limpeza, retirando com cuidado as folhas secas e o mato. Passem um pano úmido para tirar o pó das folhas.

Quem mora em casa com quintal pode plantar mudas de árvores frutíferas, como pitanga, jaboticaba ou amora.

De mãos na terra

Em lugares menores experimente colocar vasos novos. Prefira espécies mais resistentes e plante mudas, pois as sementes nem sempre conseguem se desenvolver.

Antes de plantar, coloque pedrinhas no fundo do vaso e faça uma mistura com duas partes de terra, uma parte de areia e uma de adubo.

Em seguida faça um buraco na terra e coloque a muda sem o plástico. Jogue um pouco de terra e pressione até ficar firme. Coloque um prato sob o vaso e nos primeiros dias molhe bastante. Depois deixe seu vaso em um local ensolarado e protegido do vento.

Outra dica legal é cortar folhinhas de violeta e colocar em um vaso com terra. Depois de alguns dias surgem as raízes e se forma uma nova planta.

Cuide bem delas

- A maioria das plantas deve ser regada de duas a três vezes por semana. Faça isso de manhã, no final da tarde ou à noite, nunca sob sol forte.
- Não coloque água demais e não deixe água no prato do vaso, pois a raiz pode apodrecer.
- Se perceber que a raiz ocupou o vaso inteiro, peça ajuda a seus pais para fazer a troca para um vaso maior sem danificar a raiz.

ILUSTRAÇÕES: ALEXANDER / FOTO: LEO FELTRAN

Dicas

Deixe sua estufa dentro de casa, em um lugar com claridade, mas sem sol direto.

Regue as plantas duas vezes por semana, colocando um pouco de água, sem encharcar, e depois tampe o pote.

Algum tempo depois as paredes do vidro vão ficar cheias de gotinhas. Abra o vidro, espere as gotas evaporarem e feche novamente.

© 2001 Disney Entreprises, Inc. ©

NO SITE RECREIO ONLINE

www.recreionline.com.br

COLEÇÃO VIRTUAL

Entre no site LETRONIX e faça a coleção de figurinhas mais "descolada" do mundo! É só "pegar" o seu álbum virtual e ir achando as figurinhas!
www.letronix.com.br

DICAS DA HORA

A seção Fique Ligado traz muitas sugestões de vídeos, DVDs, programas de TV, CDs e livros para curtir nas férias!

ENQUETE

Qual é o seu maior sonho para 2002?

- Paz no mundo
- Praticar algum esporte
- Mudar de cidade
- Fazer novos amigos
- Passar de ano
- Passear bastante
- Ajudar os outros

BICHOS FAMOSOS!

Confira no site outros personagens divertidos inspirados em bichos. Tem cobra, coelho, esquilo...

DIVULGAÇÃO

JEAN GALVÃO

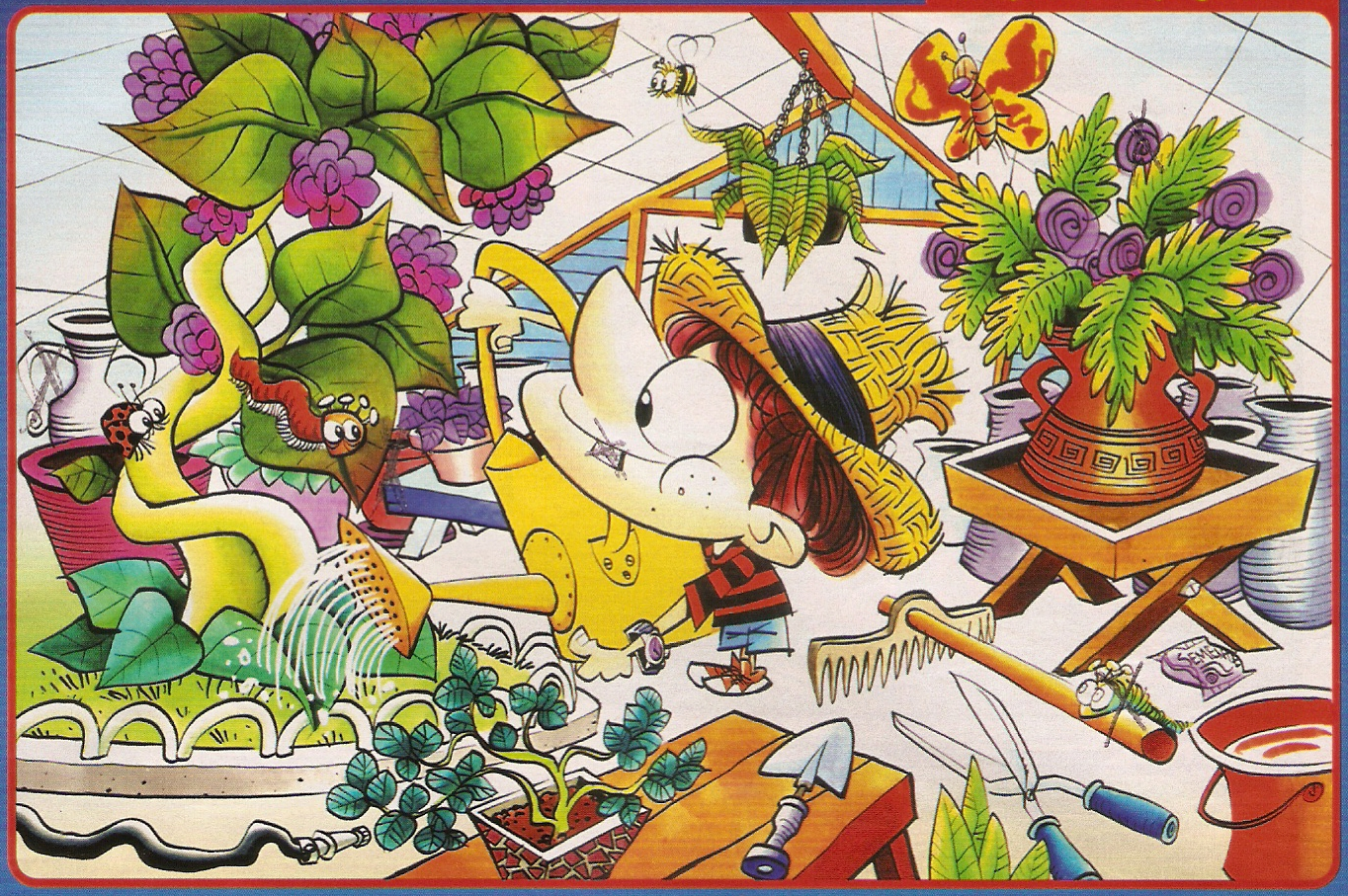
DE MALAS PRONTAS!

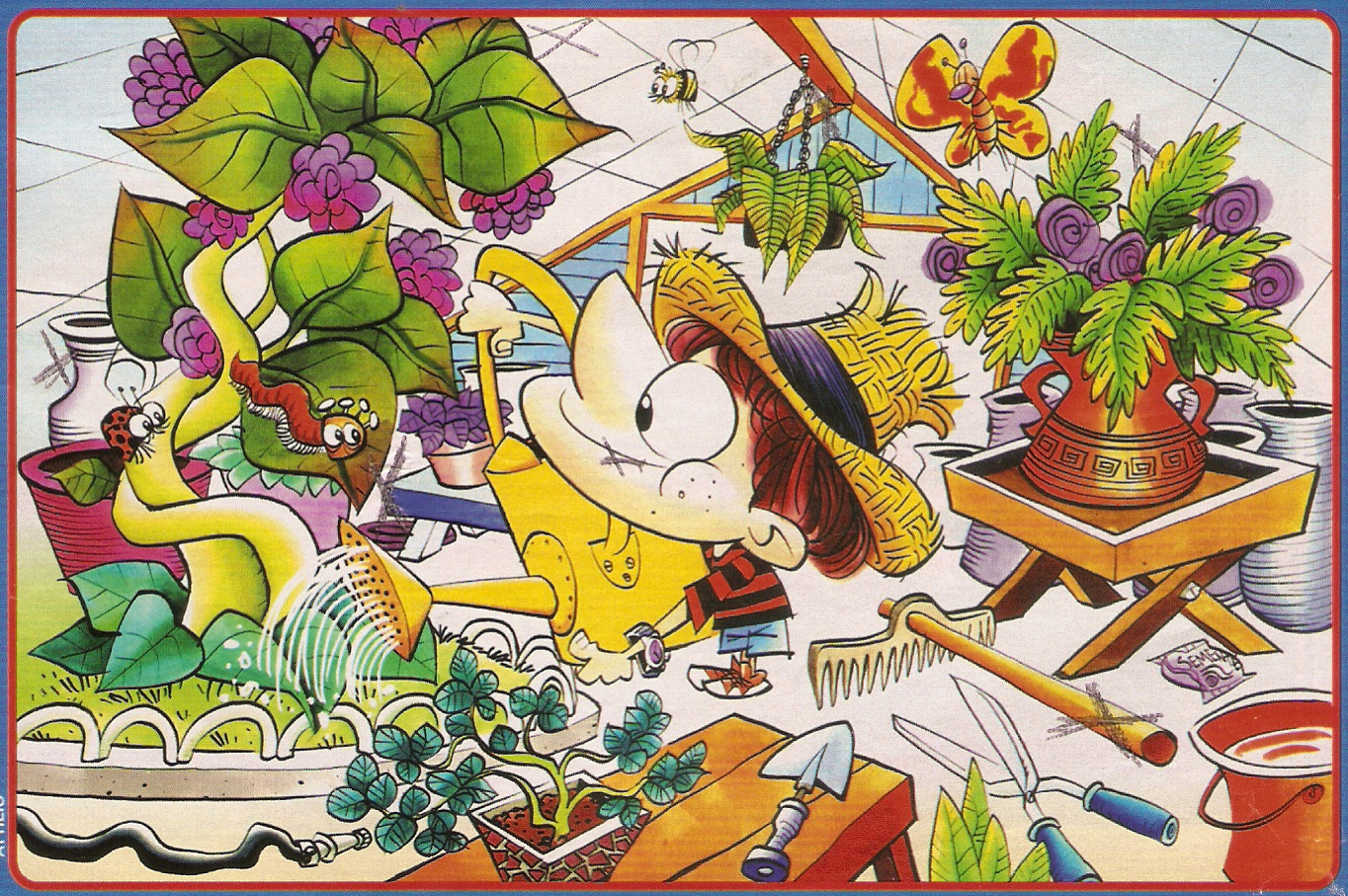
Veja alguns lugares legais do Brasil para passear, brincar e conhecer. É só clicar e navegar!

PASSATEMPO

JOGO DOS SETE ERROS

Resposta na página 42.



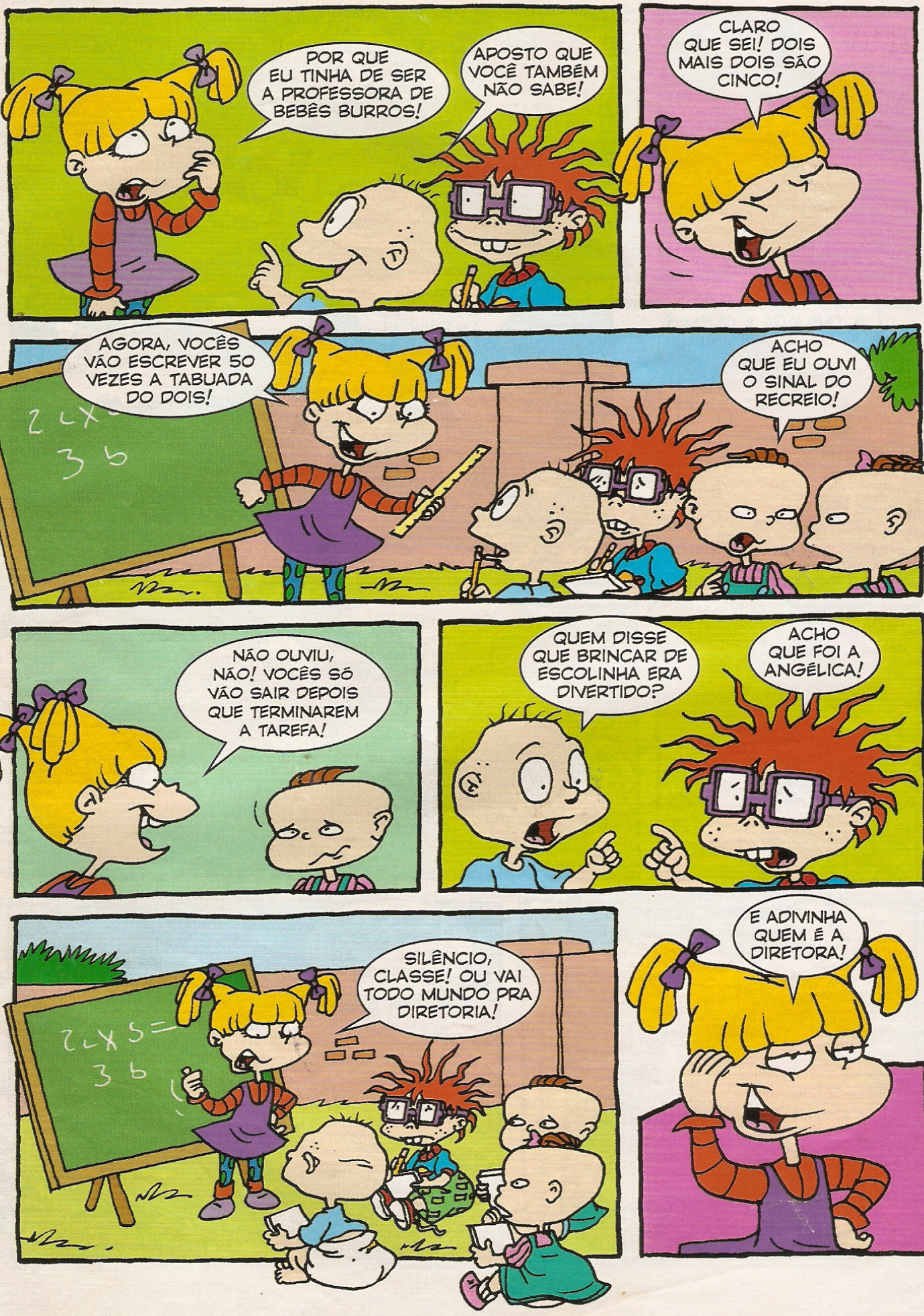


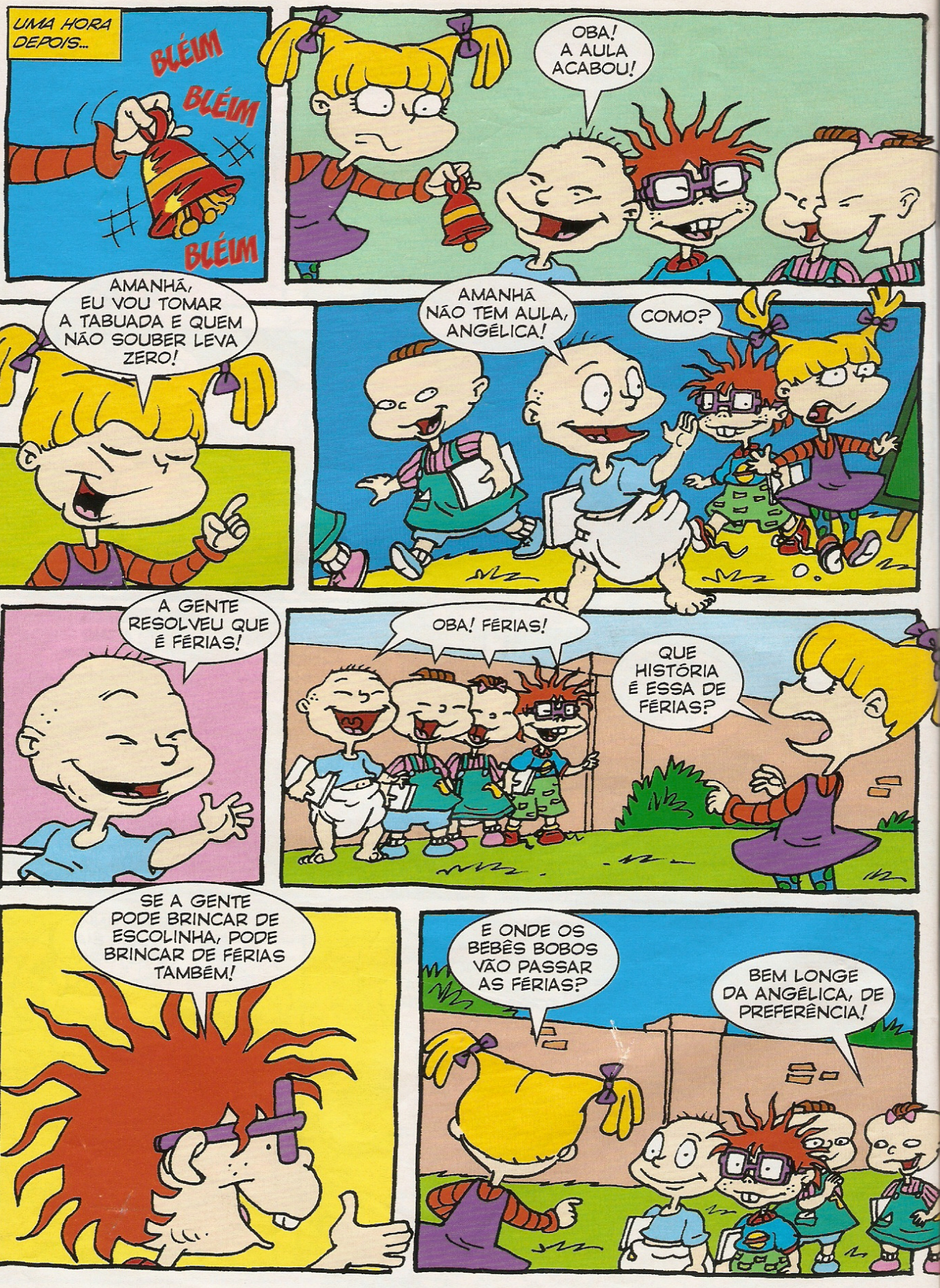
ATTILIO

BRINCANDO DE FÉRIAS!

Rugrats
Os Anjinhos

© 2001 Disney Entreprises, Inc. ©
COPYRIGHT © 2002 NICKELODEON MAGAZINES INC.
TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. CRIADOS POR KLASKY CSUPO INC.

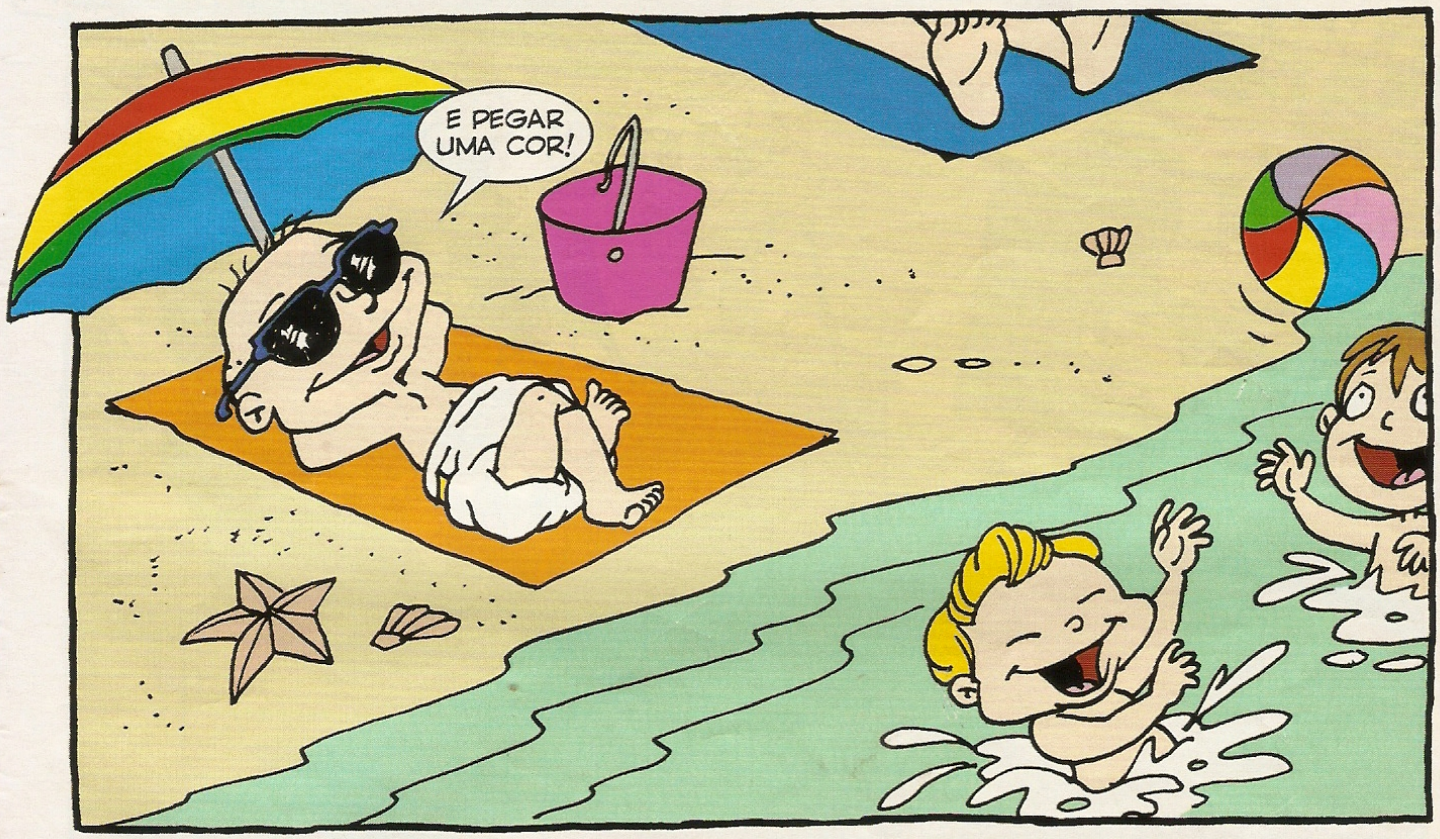

POR QUE EU TINHA DE SER A PROFESSORA DE BEBÊS BURROS!
APOSTO QUE VOCÊ TAMBÉM NÃO SABE!
CLARO QUE SEI! DOIS MAIS DOIS SÃO CINCO!
AGORA, VOCÊS VÃO ESCREVER 50 VEZES A TABUADA DO DOIS!
ACHO QUE EU OUVI O SINAL DO RECREIO!
NÃO OUVIU, NÃO! VOCÊS SÓ VÃO SAIR DEPOIS QUE TERMINAREM A TAREFA!
QUEM DISSE QUE BRINCAR DE ESCOLINHA ERA DIVERTIDO?
ACHO QUE FOI A ANGÉLICA!
SILÊNCIO, CLASSE! OU VAI TODO MUNDO PRA DIRETORIA!
E ADIVINHA QUEM É A DIRETORA!



© 2001 Disney Enterprises, Inc. ©

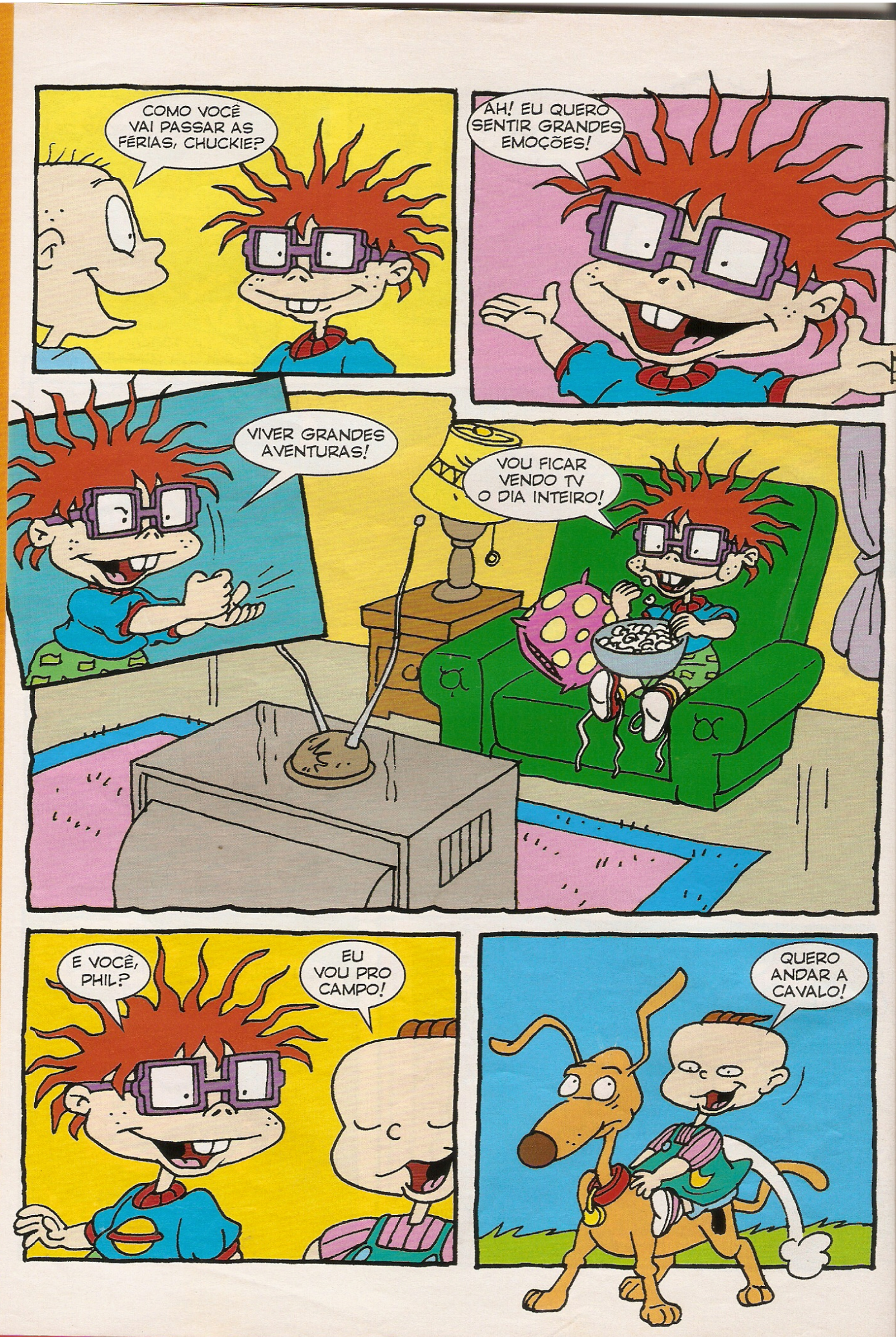
EU VOU PARA A PRAIA!

VOU BRINCAR DE AREIA!

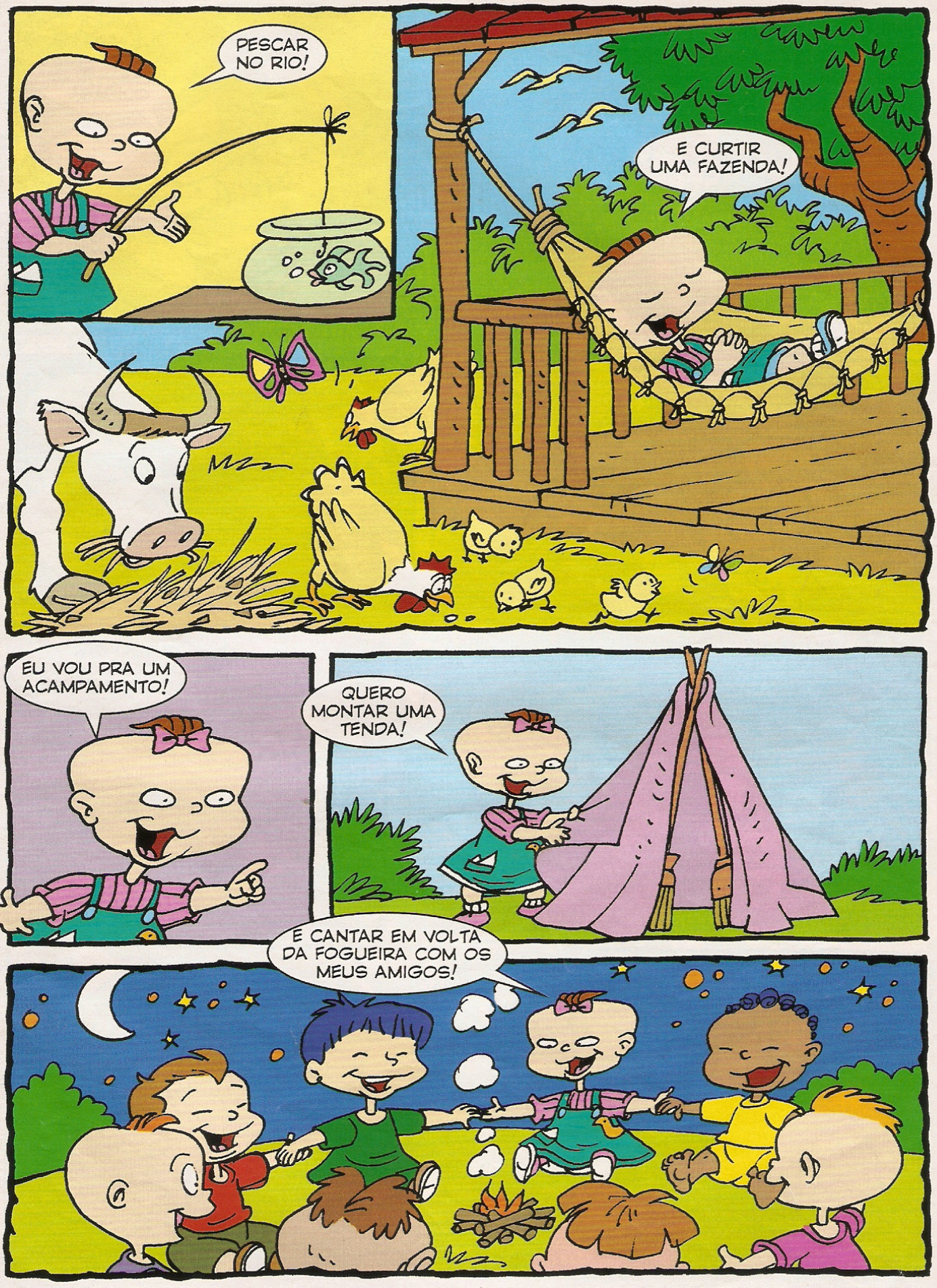

E PEGAR UMA COR!

VOCÊ VAI FICAR ASSADO, ISSO SIM!
NÃO, SENHORA!

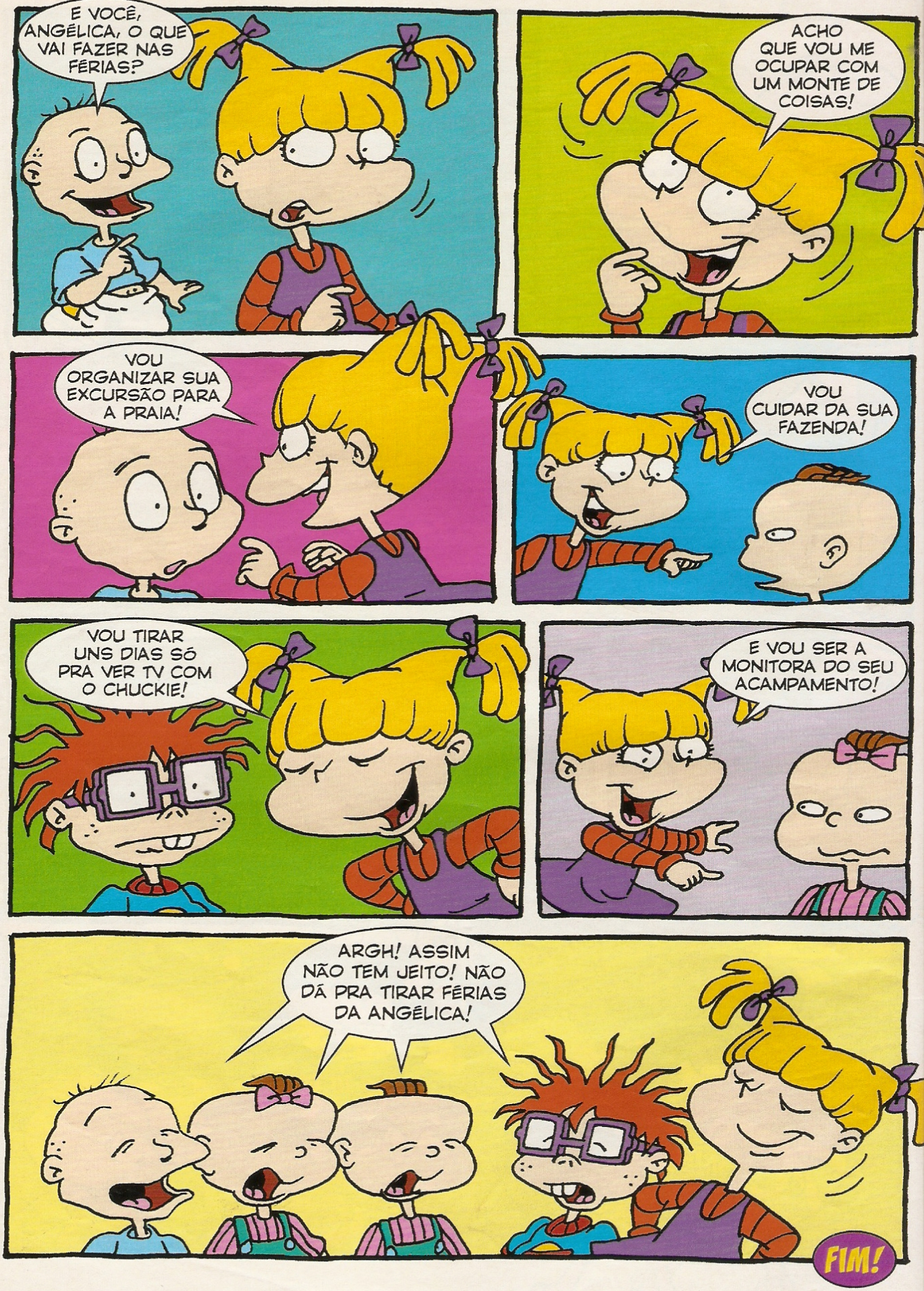
EU TENHO FILTRO SOLAR!
E NÃO VOU PEGAR SOL DO MEIO-DIA!



© 2001 Nickelodeon Entreprises, Inc. ®



FUNDOS DE TELA, CARTÕES E MIL COISAS PARA FAZER: WWW.RECREIONLINE.COM.BR

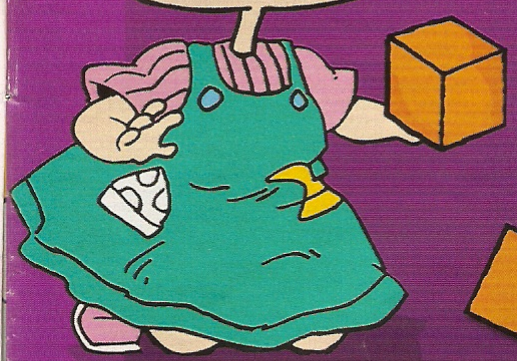


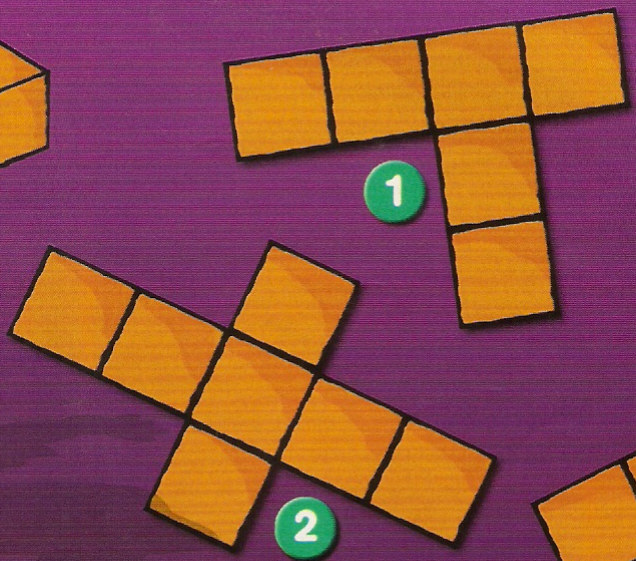
© 2001 Nickelodeon Enterprises, Inc. ©

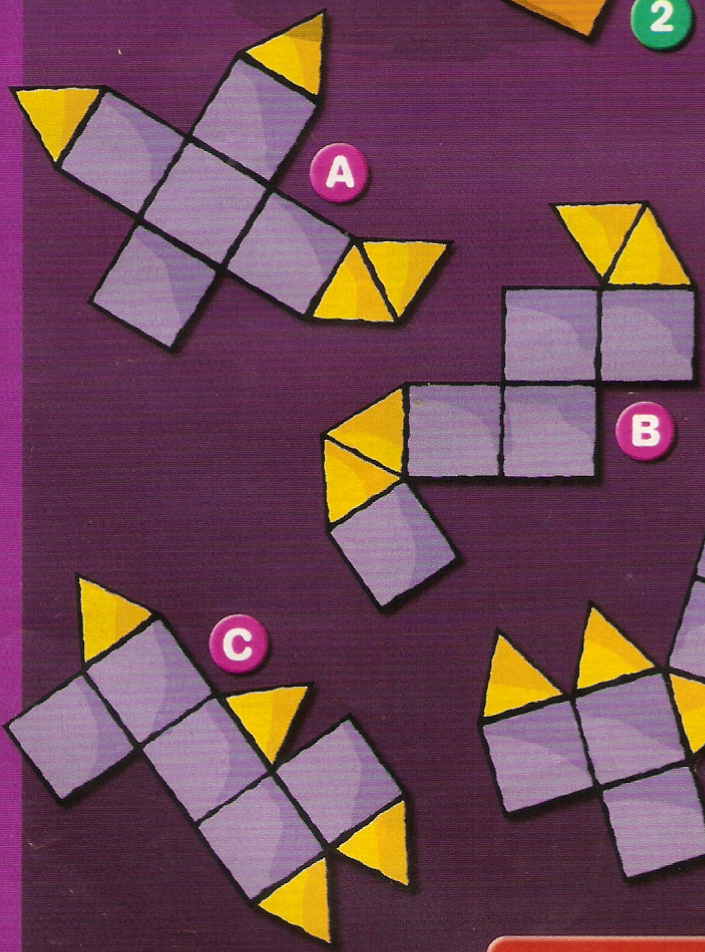
PASSATEMPO

Fique de olho

Descubra quais moldes a Lil e a Angélica usaram para montar as suas caixas. Depois, tente montar uma também.







Respostas na página 42.

ILUSTRAÇÃO RUGRATS: COPYRIGHT © 2002 NICKELODEON MAGAZINES INC.
TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. CRIADOS POR KLASKY CSUPO INC.

EDITORA Abril

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)

Presidente e Editor: Roberto Civita
Vice-Presidente Executivo e Diretor Editorial: Thomaz Souto Corrêa

Presidente executivo: Maurizio Mauro

Vice-Presidente Comercial: Carlos R. Berlinck
Diretor de Publicidade: Paulo César Araújo

Vice-Presidente de Negócios: Giancarlo Civita

RECREIO

Diretores de Núcleo: Eliseu Urban e Gisleine Carvalho

Redatora-Chefe: Andréa Barros

Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla

Editora Especial: Mônica Pina

Editora: Daniela Almeida

Repórter: Mariana Weber

Diagramadores: Alice Fares Ferreira, Carlo Giovani, Priscila Afonso e Sandra Crevellari

Atendimento ao Leitor: Cristiane Pereira, Karin Bernardo

Colaboraram Nesta Edição: Cláudio Fragata, Luise Takashina, Ronaldo Testa (games) e Paulo Roberto Pompêo (revisão)

Consultoras Pedagógicas: Marta Wolak Grosbaun e Lídia Izecson de Carvalho

Apoio Editorial
Depto. de Documentação: Susana Camargo; **Abril Press:** José Carlos Augusto; **Nova York:** Grace de Souza; **Paris:** Pedro de Souza

Comercial
Gerente de Produto: Priscila Pezato
Assistente de Produto: Ricardo Alves
Assistente de Produção: Roberto Faccio

Diretor de Publicidade: Wagner Constantino Martins
Gerente de Publicidade: Sandra Mara Moskovich
Executivos de Contas: Claudia Gussoni
Coordenadora: Juliana de Moura

Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor: Ana Dávalos
Diretor de Vendas: William Pereira

Gerente Escritório Brasília: Angela Rehem de Azevedo
Diretor de Publicidade Regional: Jacques Ricardo
Representante Rio de Janeiro: Rogério Ponce de Leon

Abril

Presidente e Editor: Roberto Civita
Gabinete da Presidência: José Augusto Pinto Moreira, Maurizio Mauro, Thomaz Souto Corrêa

Presidente executivo e COO: Maurizio Mauro

Vice-Presidentes: Carlos R. Berlinck, Cesar Monterosso, Giancarlo Civita, José Wilson Armani Paschoal, Valter Pasquini

www.abril.com.br

Piadinhas

O que a panela falou para a pipoca?
Eu aqui me queimando e você aí pulando de alegria.

Como dizer os cinco dias da semana sem falar 2ª, 3ª, 4ª, 5ª e 6ª feiras?
Ontem, anteontem, hoje, amanhã e depois de amanhã.

Luana Dutra
Por e-mail

Qual a dança do boi?
O boilero.

Thainá da Silva
Campinas – SP

Sempre corre e nunca cansa. Desce a montanha, mas subir é uma façanha. Quem é?
O rio.

Flávia Beller
Curitiba – PR

Tem quatro sílabas no nome, voa como uma rainha, nasce como lagarta, quem será que adivinha!
Borboleta.

Aline Iamaguti
São Paulo – SP

Participe mandando a sua piada para:
Revista RECREIO • Seção Piadas
Av. das Nações Unidas, 7221 • 8º andar
São Paulo - SP - CEP: 05425-902
recreio.abril@atleitor.com.br

Entre em contato com a gente:
Atendimento ao leitor
Tel.: (0XX11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª, das 10 h às 12 h e das 14 h às 16 h)
Fax: (0XX11) 3037-4468
E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br
Na Internet
Site
www.recreionline.com.br
E-mail
recreionline@abril.com.br

EDITORA Abril

RECREIO

Em São Paulo:
Redação e Correspondência: av. Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, fax: (0XX11) 3037-4468.
Atendimento ao Leitor: tel.: (0XX11) 3037-4447.

Escritórios e representantes de publicidade no Brasil
Belo Horizonte: av. do Contorno, 5919 - 9º and., Bairro do Carmo, CEP 30110-100, Vânia R. Passolongo, tel.: (31) 282-0630, fax: (31) 282-8003
Blumenau: r. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, M. Marchi Representações, tel.: (47) 329-3820, telefax: (47) 329-6191
Brasília: SCN - Q.1 Bl. Ed. Brasília Trade Center, 14º and, sl 1408, CEP 70710-902, Solange Tavares, tel.: (61) 315-7575, fax: (61) 315-7558
Campinas: r. Conceição, 233, 26º and., conjs. 2613/2614, CEP 13010-916, CZ Press Com. e Representações, tel.: (19) 233-7175, telefax: (19) 3233-7175
Curitiba: r. Av Cândido de Abreu, 651, 12º and., Centro Cívico, CEP 80530-000, Marlene Hadid, tel.: (41) 352-2426, fax: (41) 252-7110
Florianópolis: r. Manoel Isidoro da Silveira, 610, sl 107, Coml. Via Lagoa da Conceição, Interação Publicidade, tel.: (48) 232-1617, telefax: (48) 232-1782
Fortaleza: av. Desembargador Moreira, 2020, sls 604/605 - Aldeota, CEP 60170-002, SRS Propaganda e Repres. e Coml. Ltda, telefax: (85) 264-3939
Goiânia: r. 10 nº 250 lj 2, Setor Oeste, CEP 74120-020, Middle West Repres. Ltda, tel.: (62) 215-3274, telefax: (62) 215-5158
Joinville: r. Dona Francisca, 260, conj.1408, Centro, CEP 89201-250, Via Mídia Projetos Editoriais Mkt e Repres. Ltda, Cladis Schiochet, telefax: (47) 433-2725
Londrina: r. Manoel Barbosa da Fonseca Fº, 500 - Jd. San Fernando, CEP 86040-550, Best Seller Repres. Coml, telefax: (43) 325-9649
Porto Alegre: r. dos Andradas, 1001, sl 902, Centro, CEP 90020-007, Ana Lúcia R. Figueira, tel.: (51) 3211-6744, fax: (51) 3211-6908
Recife: av. Dantas Barreto, 1186, 15º and., sl. 1501, São José, CEP 50020-000, MultiRevistas Publicidade Ltda, telefax: (81) 424-3210
Ribeirão Preto: r. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Intermídia Repres. e Publ. S/C Ltda, tel.: (16) 635-9630, fax: (16) 635-9233
Rio de Janeiro: r. Prof. Gastão Bahiana, 615/1401 - Lagoa, CEP 22071-030, Rogério Ponce de Leon, tel.: (21) 2546-8100, fax: (21) 2546-8201
Salvador: av. Tancredo Neves, 805, sl. 401, Edif. Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, AGMN Consult. Publ. e Repres., telefax: (71) 341-4992/4996
Vitória: av. Rio Branco, 304, 2º and., loja 44, Santa Lúcia, CEP 29055-916, DU'Arte Propag. e Marketing Ltda, telefax: (27) 325-3329

Escritórios no Exterior
Nova York: Lincoln Building, 60 East 42nd Street, suite 3403, New York, N.Y. 10165/3403, tels.: (001212) 557-5990/5993, fax: (001212) 983-0972, e-mail: abril@walrus.com
Paris: 33, rue de Miromesnil, 75008 Paris, tel.: (00331) 42.66.31.18, fax: (00331) 42.66.13.99, e-mail: abrilparis@wanadoo.fr
Portugal - Importação Exclusiva e Comercialização: Abril-Controljornal-Editora, Lda., Largo da Lagoa, 15C, 2795 Linda-a-Velha, tel.: (003511) 416-8700, fax: (003511) 416-8701. Distribuição: Deltapress-Sociedade Distribuidora de Publicações, Lda., Capa Rota, Tapada Nova, Linhó, 2710 Sintra, tel.: (003511) 924-9940, fax: (003511) 924-0429

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL

Interesse Geral
VEJA • ALMANAQUE ABRIL
SUPERINTERESSANTE • INFO EXAME
GUIA DO ESTUDANTE • SAÚDE

Economia e Negócios
EXAME • VOCÊ S.A.

Automobilismo e Turismo
QUATRO RODAS • GUIA QUATRO RODAS
VIAGEM E TURISMO

Esportes
PLACAR

Masculinas
PLAYBOY • VIP EXAME

Femininas
CLAUDIA • ELLE • NOVA • NOVA BELEZA • MANEQUIM
PONTO CRUZ • FAÇA E VENDA • CAPRICHO • BOA FORMA
ANAMARIA • HORÓSCOPO • CARÍCIA • VIVA!MAIS

Decoração e Arquitetura
CASA CLAUDIA • ARQUITETURA & CONSTRUÇÃO
BONS FLUIDOS EM CASA

Entretenimento
CONTIGO • MINHA NOVELA • REVISTA DA WEB!

RECREIO (ISSN 15177467) ano 2 / nº 95 é uma publicação semanal da Abril S.A. - Divisão Jovem. Todos os direitos reservados. Atendimento ao assinante: Av.Otaviano Alves de Lima, 4400, 4º andar - Freguesia do Ó - CEP 02909-900 – São Paulo – SP, tel.: (11) 3990-2112; demais localidades: tel.: 0800-7042112. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague somente com cheque nominal à Editora Abril S.A. A Editora Abril S.A. garante aos assinantes desta publicação que a interrupção na entrega dos exemplares contratados, sem que para isso tenha dado motivo o próprio assinante, implicará restituição, em moeda corrente nacional, correspondente aos exemplares que não forem entregues, devidamente corrigida de acordo com o índice oficial legalmente aplicável. Com sua assinatura, seu nome é automaticamente incluído no cadastro da Editora Abril S.A., o qual poderá ser cedido a empresas idôneas, para fins unicamente de divulgação e promoção de seus produtos, que julgamos ser do seu interesse. Caso não queira fazer parte desse cadastro, entre em contato com a Central de Atendimento ao Assinante. **Edições anteriores:** Venda exclusiva em bancas, pelo preço de capa vigente. Solicite seu exemplar na banca mais próxima de você. Distribuída em todo país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. RECREIO não admite publicidade redacional.

ANER IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A. IVC

© 2004 Disney Enterprises, Inc.

LETRONIX

DESAFIO

Os nomes das consoantes que faltam estão escondidos nas palavras. Complete com as letras correspondentes e descubra a mais nova invenção do Professor Faz-Tudo.

emenda ▶	_ A
queijo ▶	_ U I
general ▶	_ I A
decadência ▶	_ E
derrete ▶	_ I
quermesse ▶	_ I A A
cadê ▶	_ A A S

errei ▶ R E
você ▶ C R
terreno ▶ R E I O

Eu já completei o meu desafio. Agora é a sua vez!

Resposta na página 42.

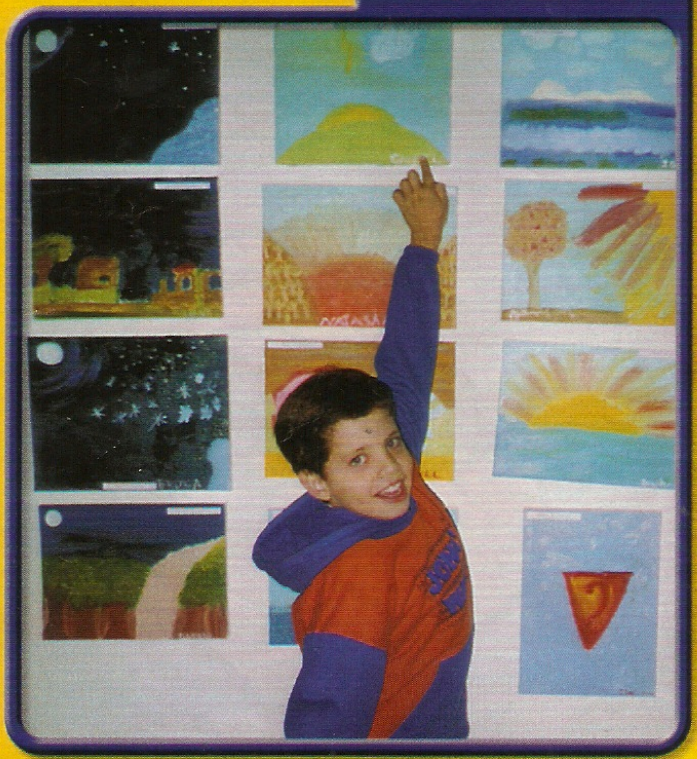
CORREIO @

ESCREVA PARA A GENTE:

Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221 • 8º andar
São Paulo • SP
CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

O Gabriel da Silva, de 8 anos, mostra seu desenho em uma exposição.
RIO DE JANEIRO – RJ



Olá! Queria um *Cadê?* só com os LETRONIX!
RAPHAEL CANTO
CACHOEIRINHA – RS

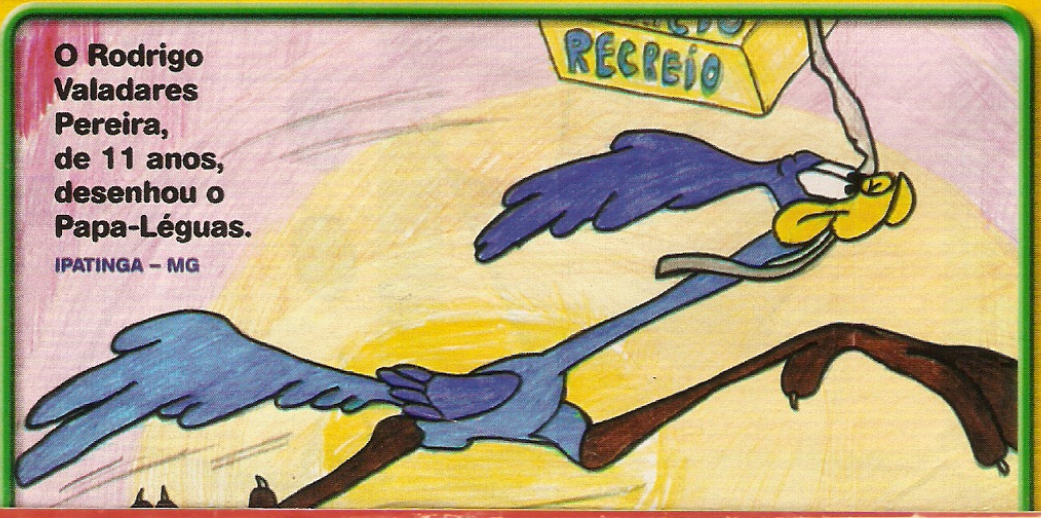
Achei o máximo a matéria sobre os tucanos!
BRUNA OLIVEIRA
MURIAÉ – MG

A Tainey Damas curte as brincadeiras e as novidades da revista.
SÃO BENTO DO SUL – SC

Oi, RECREIO! Quando eu crescer vou ser veterinária. Por isso queria ver mais matérias sobre animais. Adoro os Anjinhos.
MALU NOVAES, 9 ANOS
SÃO PAULO – SP

A seção preferida da Camila Amaral, de 11 anos, é a de curiosidades.
ACARI – RN

O Rodrigo Valadares Pereira, de 11 anos, desenhou o Papa-Léguas.
IPATINGA – MG



LETRONIX

A Nina, que fez este Pooh, adora os testes da revista.
ITOBI – SP

O Marcelo da Silva, de 8 anos, decorou sua festa com os LETRONIX.
POUSO ALEGRE – MG

RECREIO

O Pikachu foi desenhado pela Lydiane Cristina de Paiva.
RIO DE JANEIRO – RJ

Nova mensagem

Enviar

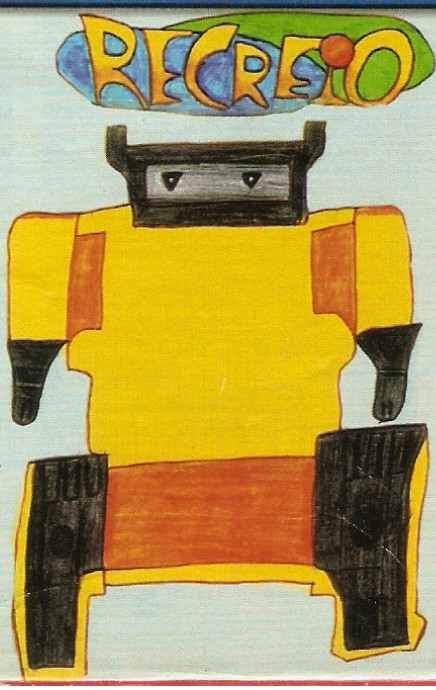
Para: recreio.abril@atleitor.com.br

Tenho a coleção completa da RECREIO. Adoro os LETRONIX e os quadrinhos. Já aprendi muito com a revista.
Vinícius, 7 anos
JUIZ DE FORA – MG

Olá, pessoal!
Gostaria que tivesse mais *Mão na Massa*, *Fazendo Arte* e reportagens sobre cachorros.
Natália Bently Jeronimo, 10 anos
SÃO BERNARDO DO CAMPO – SP

Esta é a Rebeca Almeida, de 8 anos.
FORTALEZA – CE

RECREIO



O Érik de Godoy, de 7 anos, mandou este LETRONIX. Ele é fã do Ziraldo e quer uma matéria com ele.
AMERICANA – SP

tirinhas!

Bichos

© 2002 Tribune Media Service/Interc. Press

por Roger Bollen

Meg

© 2002 United Features Synd./Interc. Press

por Curfman

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Página 37

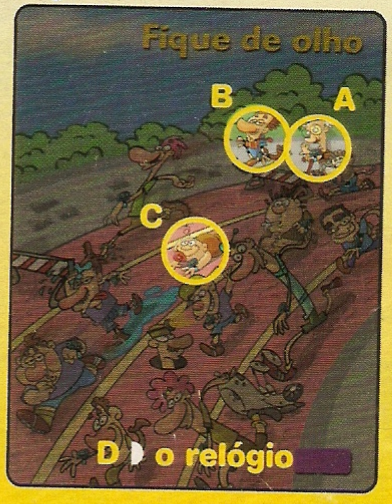
Lil ◗ 3
Angélica ◗ B

Página 39

MÁQUINA DE RISADAS

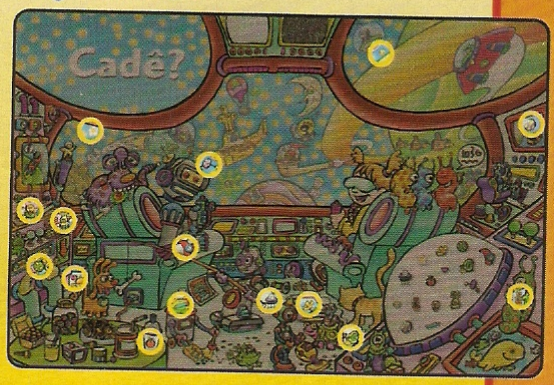
Página 29

Página 13



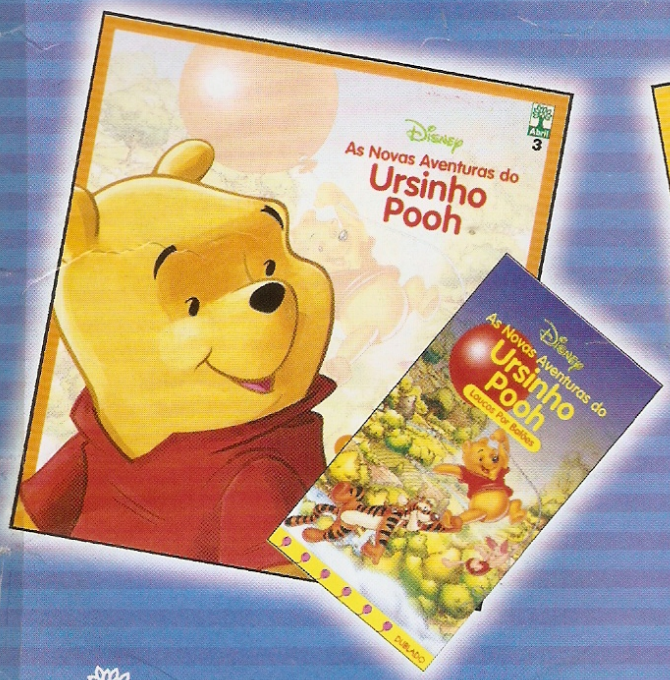
Página 21

Páginas 16 e 17



Pooh e sua turma... diversão da floresta para sua casa

Disney



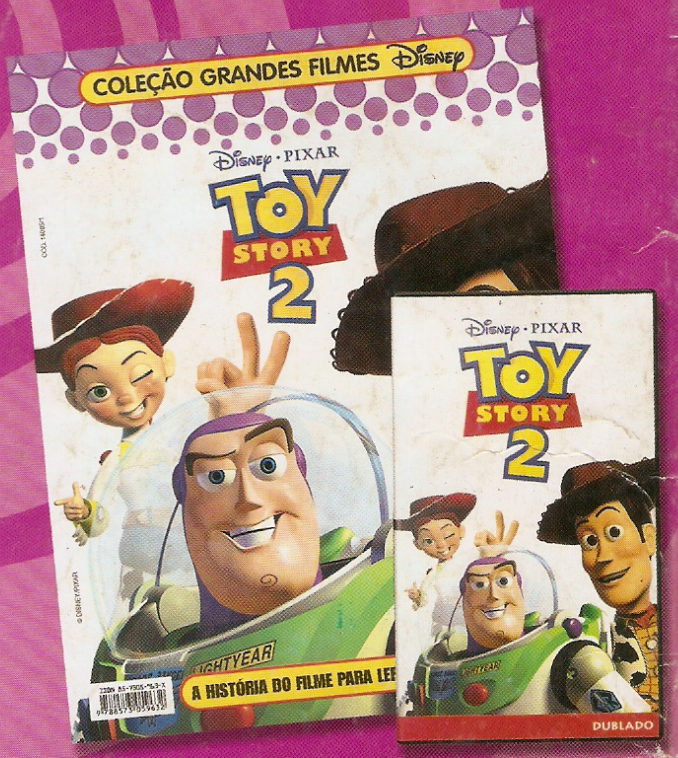
EDITORA Abril

Chegou uma coleção com As Novas Aventuras do Ursinho Pooh! São quatro edições, cada uma traz um vídeo com três histórias, uma revista com passatempos, brincadeiras, minipôster, e um agarradinho do Pooh ou do Tigrão para você brincar. Corra até a banca e complete sua coleção!

Em cada edição um agarradinho do Pooh ou do Tigrão

WG PROPAGANDA
©Disney
Pooh e Tigrão: fotos ilustrativas

As melhores histórias Disney em dose dupla.



A coleção Grandes Filmes traz mais duas histórias encantadoras para você: **Dinossauro** e **Toy Story 2**, que fizeram o maior sucesso no cinema. Diversão total com uma revista para pintar e brincar e um vídeo dublado. Complete sua coleção com estes sucessos Disney.

Já nas bancas.

REVISTA + VÍDEO
APENAS
R$18,90

Disney VÍDEOS

COLEÇÃO GRANDES FILMES
Disney
Momentos de pura magia!
Diversão para a família inteira!

EDITORA Abril

© DISNEY
WG PROPAGANDA